WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

最新卡通漫画技法④

美少女造型篇

(日)gu office 林晃/八木泽梨穗 编著
徐墨 译

g GRAPHIC-SHA

中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

Youyou

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

责任编辑／郭　光
　　刘彤扬
封面制作／邓颖楠

本系列图书引进日本著名漫画专业出版社“Graphic社“的版权，内容由日本知名漫画家联合撰写，是一套比较权威的，全面介绍最新卡通漫画技法的丛书。

丛书分为五篇:《造型基础篇》、《表情刻画篇》、《动态捕捉篇》、《Q版人物篇》和《美少女造型篇》。

《美少女造型篇》介绍了各种类型的女孩子的画法。女性角色是漫画中吸引人的重点。本篇将女性角色划分为12大类，从基本特征到服装服饰都进行了深入分析。

如今漫画已经成为广大青少年喜闻乐见的一种艺术表现形式，有越来越多的专业画家和业余爱好者投入到了卡通漫画的创作中。本套图书不但可以作为专业院校的参考教材，更是漫画初学者不可多得学习参考资料。

ISBN 7-5006-5671-8
9 787500 656715 >

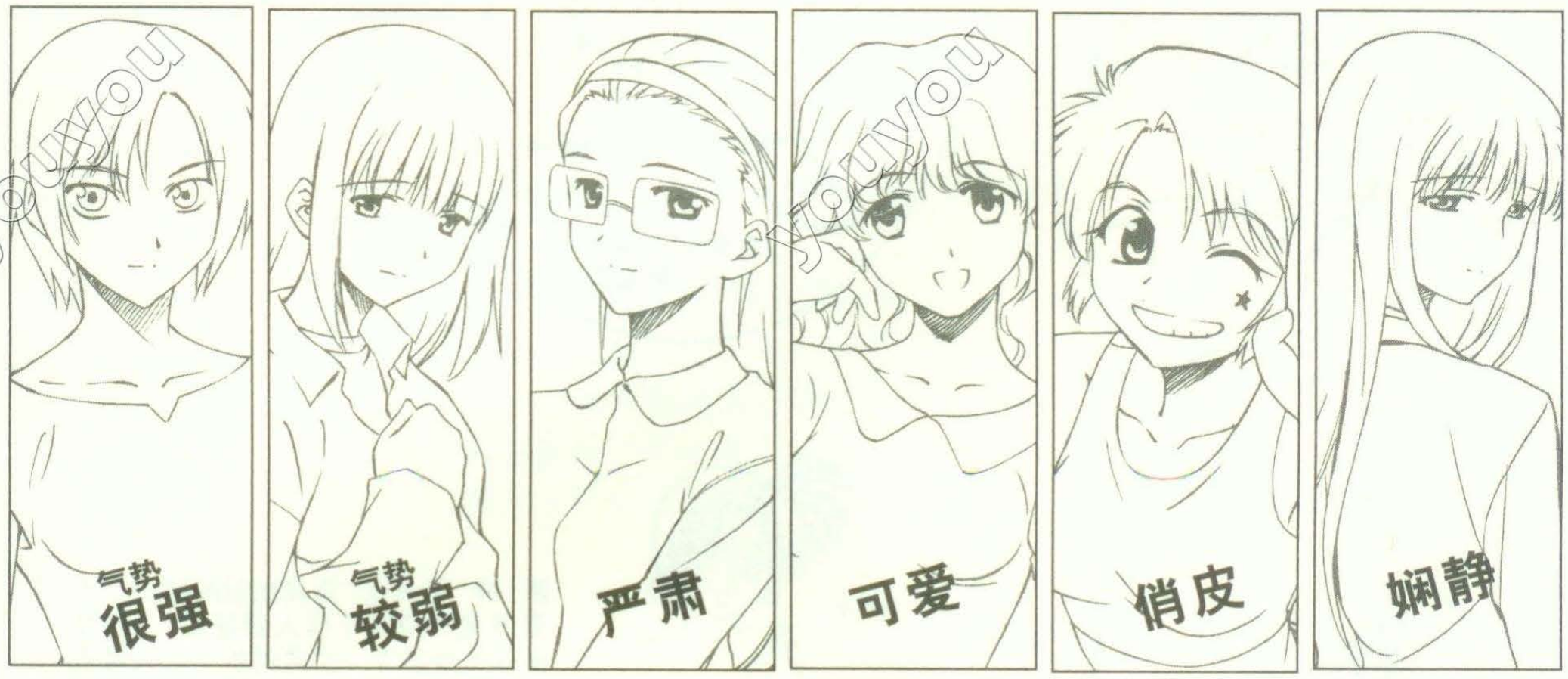
ISBN 7-5006-5671-8/J · 618　总价:130.00元(本册：26.00元)

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

最新卡通漫画技法④

美少女造型篇

译：徐　墨



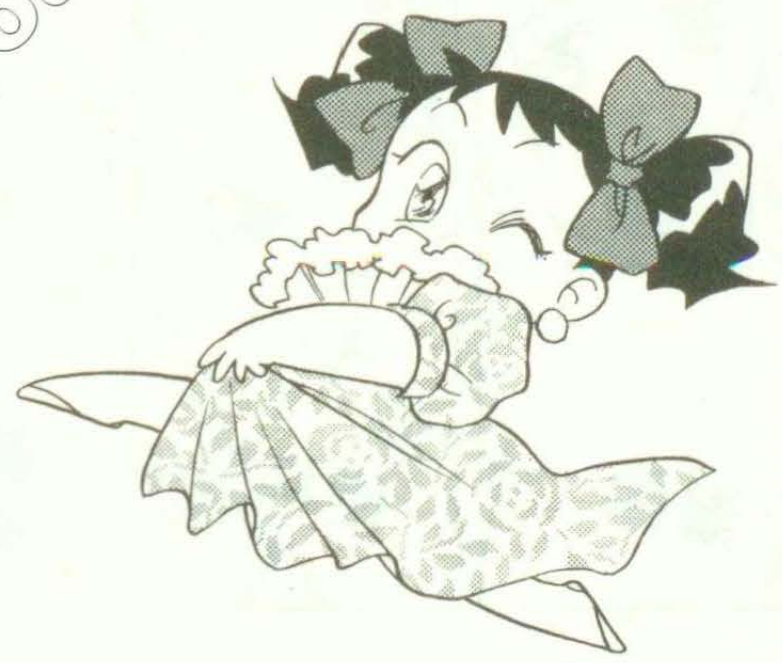
中国青年出版社

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

youyou youyou youyou youyou

前言

俏皮可爱的女孩，娴静温柔的女孩，飞扬跋扈的女孩，耍小性子的女孩……如此千变万化的女性角色，我们怎样才能抓住她们的特征把她们表现得活灵活现呢？本篇将漫画中的少女造型分成12种基本类型进行深入解析，结合不同的服饰、动作，帮助你创造出个性十足，惟妙惟肖的漫画美少女。



WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

内容提示

气势很弱

看起来气势很弱，但是转眼又会很气愤，看起来气势很强，但是立刻又会异常悲观，这种意外的角色特征是很重要的。

而实际上会变成这样……

一本正经

实际上会这个样子也说不定。

为了能够描绘出具有"意外性"和"两面性"，能够给人留下深刻印象的富有魅力和个性的角色，非常有必要给观众塑造出"气势很弱"、"认真"这样的形象。

我们来熟悉一下如何使角色个性让人一目了然的方法。

活力……

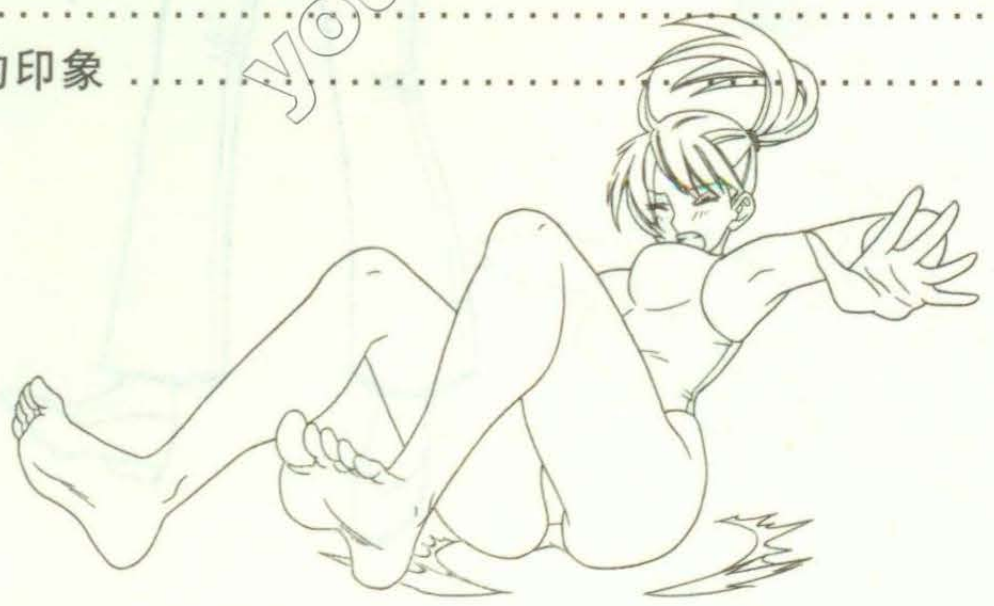
看起来精神十足！这样的角色在漫画中非常必要。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

目录

第一章　掌握 12 种类型的角色

12 种类型角色的造型特点 8
描绘 12 种类型的基本要点 10
01. 气势很强型 12
02. 气势较弱型 16
03. 严肃型 20
04. 可爱型 24
05. 俏皮型 28
06. 娴静型 32
07. 温柔型 36
08. 坏坏型 40
09. 大姐姐型 44
10. 小女孩型 48
11. 千金小姐型 52
12. 野性、叛逆型 56
描绘身高差别的方法 60
基本上分普通、高、矮三种类型 60
表现身高差别的例子 62
根据角色造型选择合适衣着的方法 64
遮掩身体线条的类型 64
可以看出身体线条和肌肤的类型 65
中间型 65
制服的表现手法 66
运动式制服 66
水手服 70
12 种制服的设计 72
设计时的要点 72
西装型 74
夹克型 75
水手服型 76
连衣裙型 77
毛衣型 77
用造型决定角色的印象 78



WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

第2章　让角色动起来

描绘身体的基本元素 82
　正面的情况 82
　半侧面的情况 83
　侧面的情况 86
行走场面的描绘 88
　行走场面在漫图中的表现 88
　行走的基本动作 90
　行走速度的差别 91
　用上半身表现行走场面 92
　背面的画法／离去的姿态 94
　上学放学场面的俯瞰场景 96
　运用行走姿态表现感情 98
描绘开门进入的场面 102
　描绘关门的场面 104
在对话场景中使用放松的姿态 106
　靠着墙站立 106
　坐在墙角的姿态 108
　蹲着的姿态 112
　大家在墙边聊天场景的例子 115
会话场面中手势的画法 116
奔跑、跳跃、跌倒～3 种基本动作造型～ 120
　冲出、快速奔跑 120
　跳跃（跃下） 122
　跌倒 124
人物和车～通过脸部和身体的表演表现这个驾驶的空间 126

绘画、制作……森田和明　出川铁道　潮田弘子
　　五木田尚　大西梢　岛崎健户
　　外丸尚美　松元保郎　林美日子
　　仓刚亚妃　八木泽梨穗
助理制作……高桥拓实　大西梢　高桥春树
　　白河千矢子
协助制作……浅仓茉莉　岛崎健户
封面原画……森田和明
封面设计……技法舍
构成、说明……Go office／林晃
　　八木泽梨穗
服装监修协助……森本贵美子
寄稿原稿执笔……米泽嘉博
编辑……中西素规（GRAPHIC 社）

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

第1章

掌握12种类型的角色

youyou

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

12种类型角色的造型特点

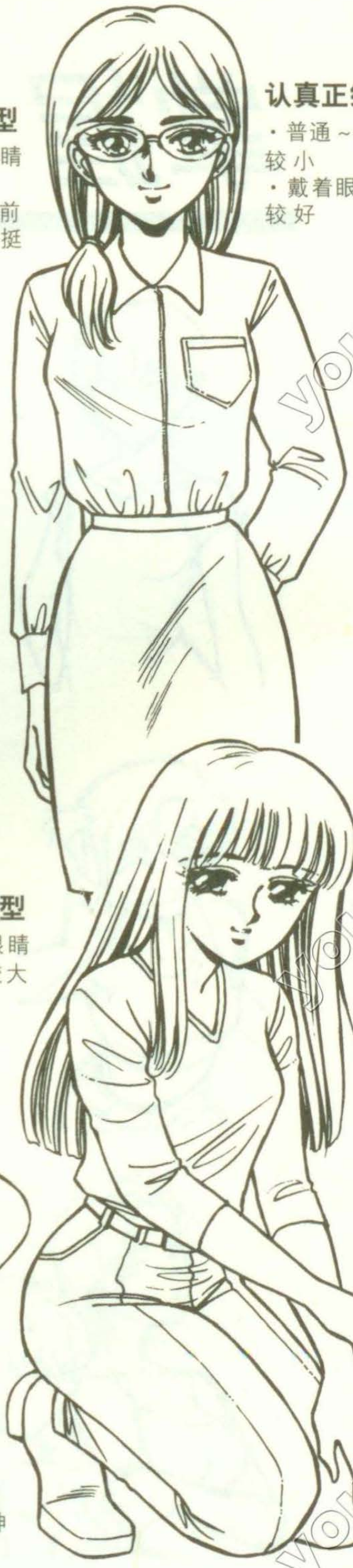
在漫画中登场的典型女性角色造型，一共大略有12种。而且一定要注意强调眼睛的形状、嘴的大小、发型、身高、装束这些最直观的元素。

气势很强型

- 眼神凌厉
- 嘴略大
- 挺胸

气势较弱型

- 微闭的眼睛
- 嘴比较小
- 身体略微前倾（姿势不挺拔）



认真正经型

- 普通～眼睛较小
- 戴着眼镜比较好

可爱型

- 大大的眼睛
- 若无其事地歪着脖子，看起来是个相当可爱的姿态。

轻松调皮型

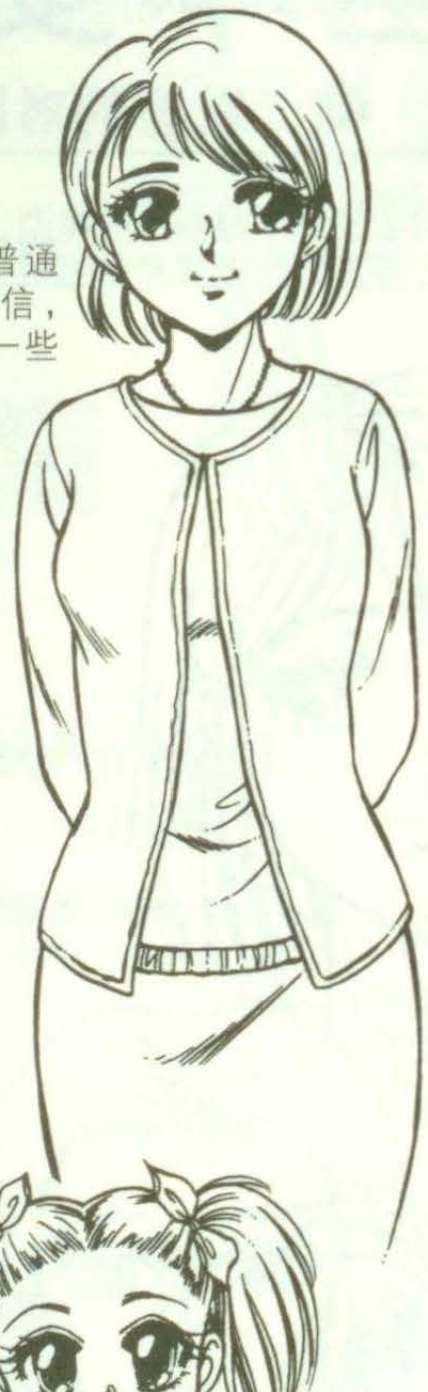
- 大大的眼睛
- 嘴也比较大

娴静型

- 平和的眼神
- 嘴比较小

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

嘴大显得活泼、积极。
而嘴小则使安静、消极的印象比较强烈。



温柔型

- 普通的眼睛
- 嘴部也比较普通
- 由于很有自信，所以嘴角带着一些笑容比较好。

坏坏型

- 细而且锐利的眼睛，双眼皮。
- 嘴角略微上翘，一只眼睛比较细，所以有意识地强调非对称。

大姐姐型

- 眼睛较小
- 在嘴唇上有一些口红，多少要表现出一些化妆效果。

运动型

文静型

小女孩型

- 眼睛和嘴都很大。
- 短发和辫子能很好地表现出小女孩的感觉。

千金小姐型

- 眼睛的瞳孔很大，身体看起来发育得很好。

野性、不羁型

- 锐利的眼神是基础。
- 不规则的发型有一种不循规蹈矩的感觉。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

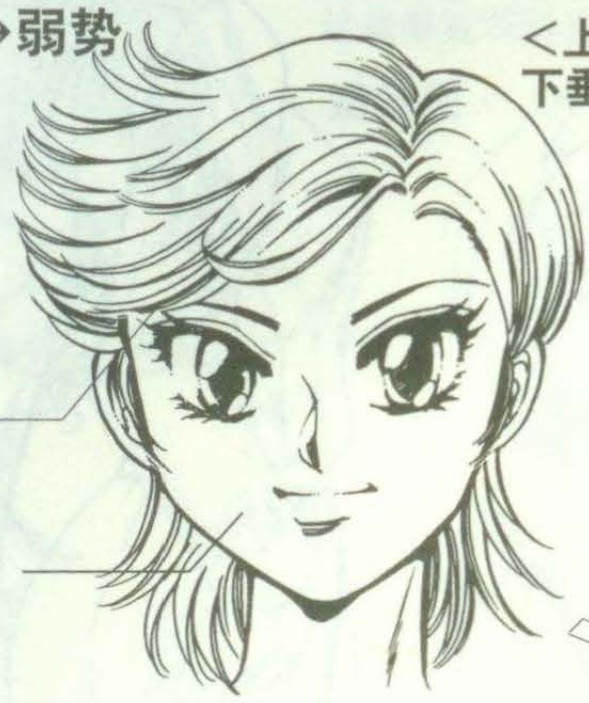
描绘12种类型的基本要点

～眼睛、嘴、发型的对比描绘～

这12种类型可以说是6对相反的类型。要认真观察其特征的对比，进行一些简单的描绘工作。

【气势很强型和气势较弱型】

例如…强势←→弱势

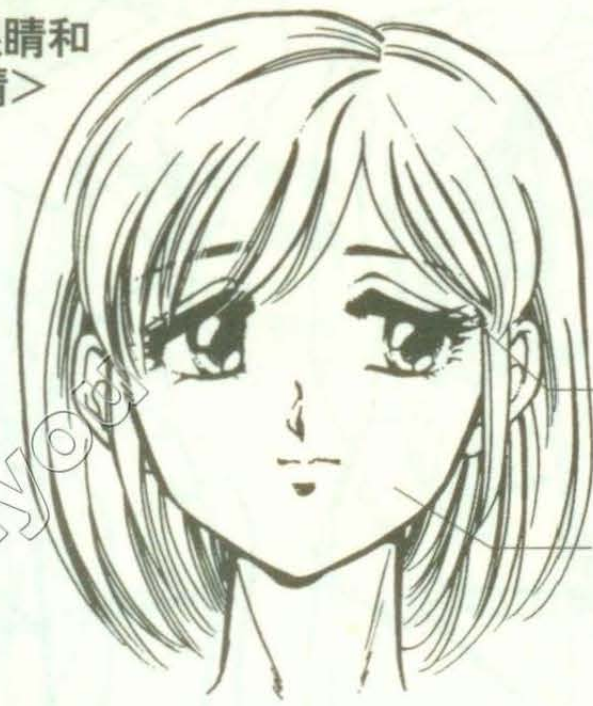


气势很强型不光目光锐利，眼睫毛也显得很精神。

眉毛画的精神一些比较好。

嘴画大一些增强活力感

<上扬的眼睛和下垂的眼睛>



气势较弱型眼睛低垂，眉毛也低垂。

双眼皮

嘴比较小

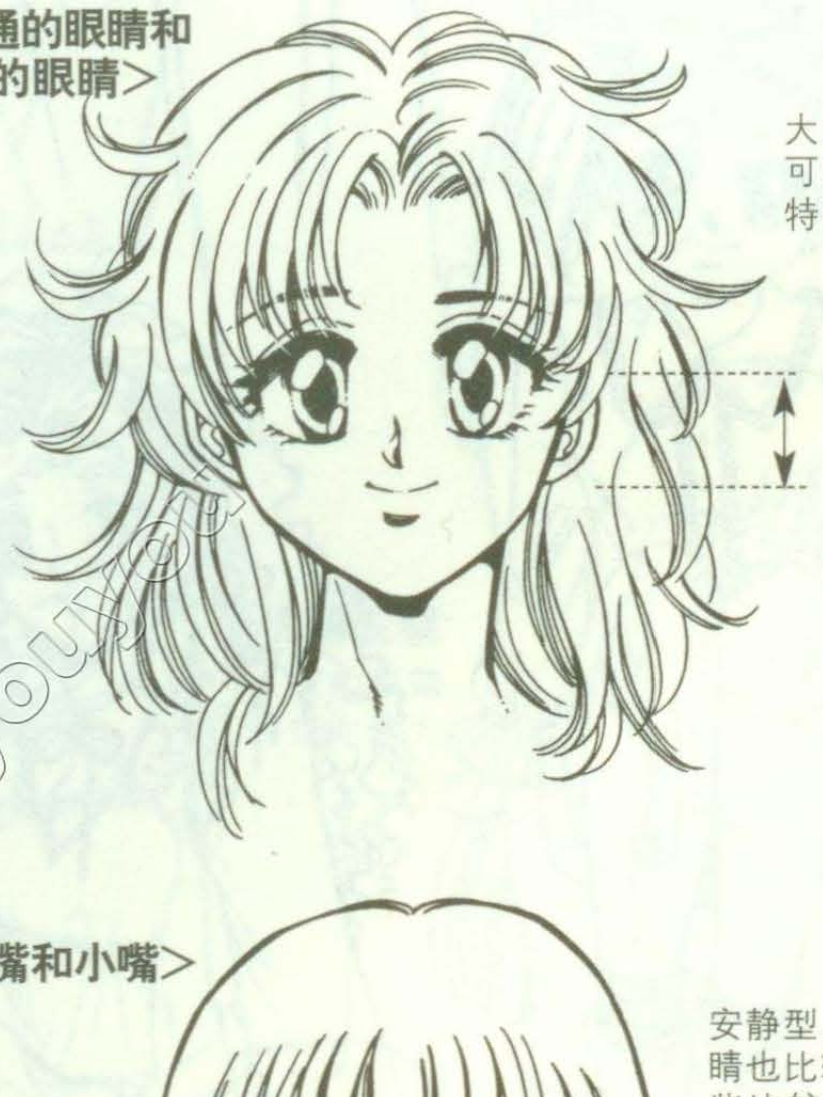
【严肃型和可爱型】

例如…数学拿手←→数学不拿手

认真正经型，眼镜、眉毛、嘴都比较普通。

架副眼镜也可以

<普通的眼睛和大大的眼睛>



大大的眼睛是可爱型的主要特征。

眼睛比例非常大，眼睛和嘴之间的距离比较短，这就是个小女孩。

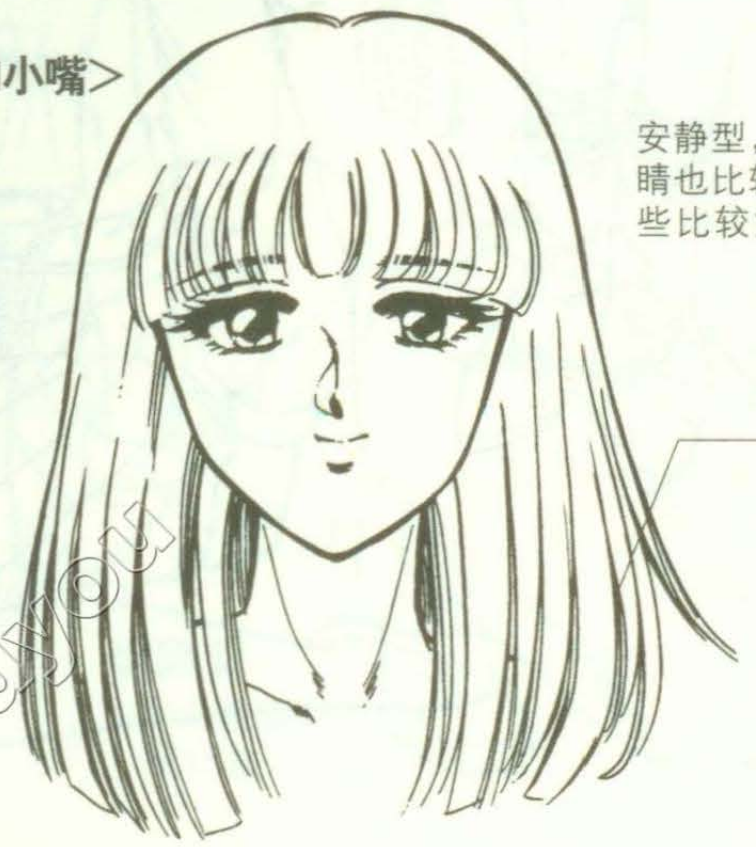
【轻松调皮型和安静型】

例如…好动和好静

轻松调皮型有一种与众不同的个性而显得很有魅力，散乱而有一定长度的头发能够很好地表现出这种感觉。

比较大的嘴表现出一种有活力的感觉。

<大嘴和小嘴>



安静型，目光温和眼睛也比较窄，嘴小一些比较好。

长发，这样可以表现出这种印象。

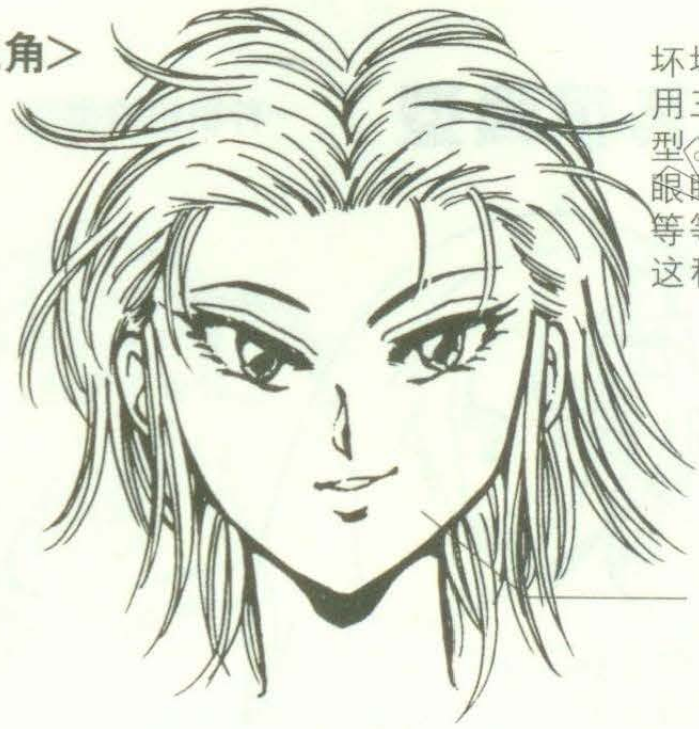
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

【温柔型和坏坏型】
例如…什么时候都很稳重和永远带刺儿。

<圆形和三角>

温柔型有“圆”的特征。

略微下垂的上眼睑是试图描绘出温柔感觉的时候典型的特征。



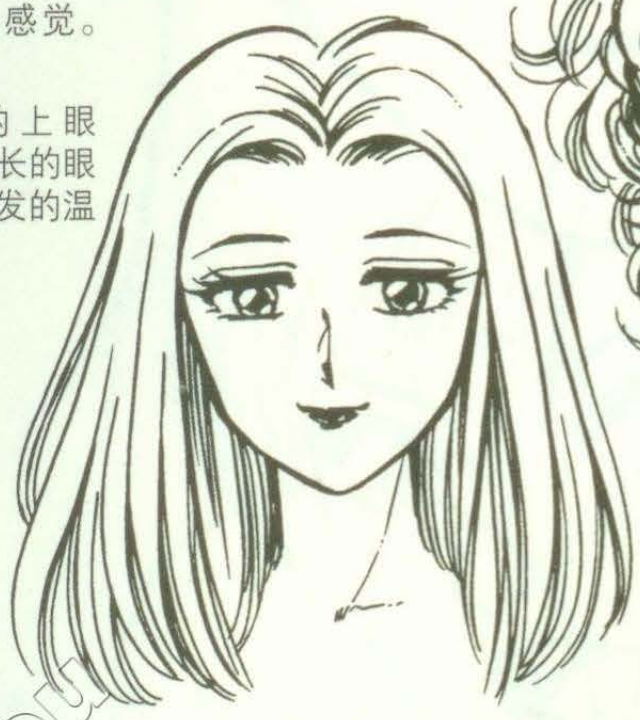
坏坏型基本上都采用三角和四角的造型。脸形和眼瞳，眼睛和下巴，头发等等无不在表现着这种感觉。

嘴部也是使用偏直的曲线和直线表现，一侧向上翘比较好。

【大姐姐型和小女孩型】
例如…大人←→小孩

大姐姐型有两个标准。睫毛的强调，还有化妆的表现，这样就有大人的感觉。

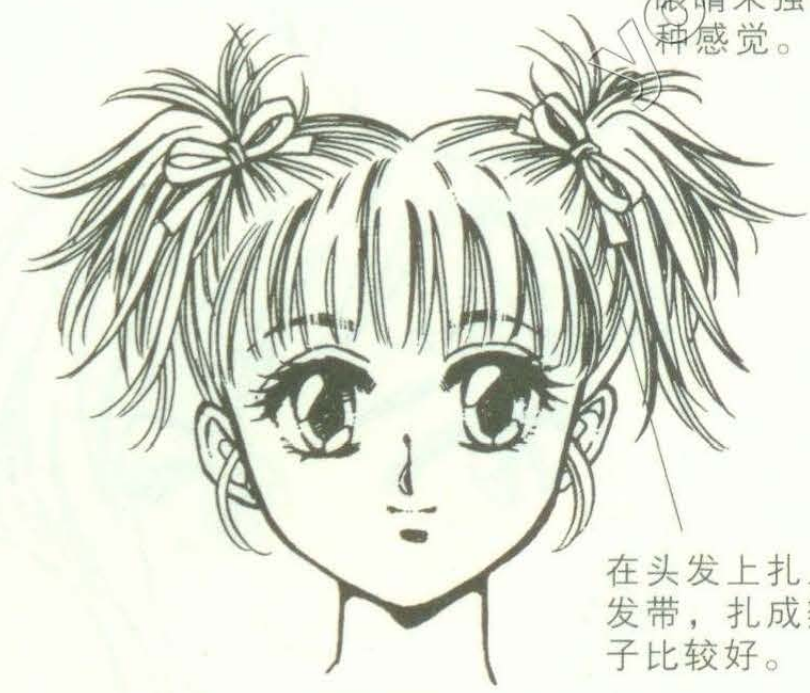
下垂的上眼睑，细长的眼睛，长发的温柔型。



运动型
眼睛亮晶晶的，短发的活泼类型。

<化妆的面孔和清爽的面孔>

小女孩型主要是用大大的瞳孔和亮晶晶的眼睛来强调这种感觉。

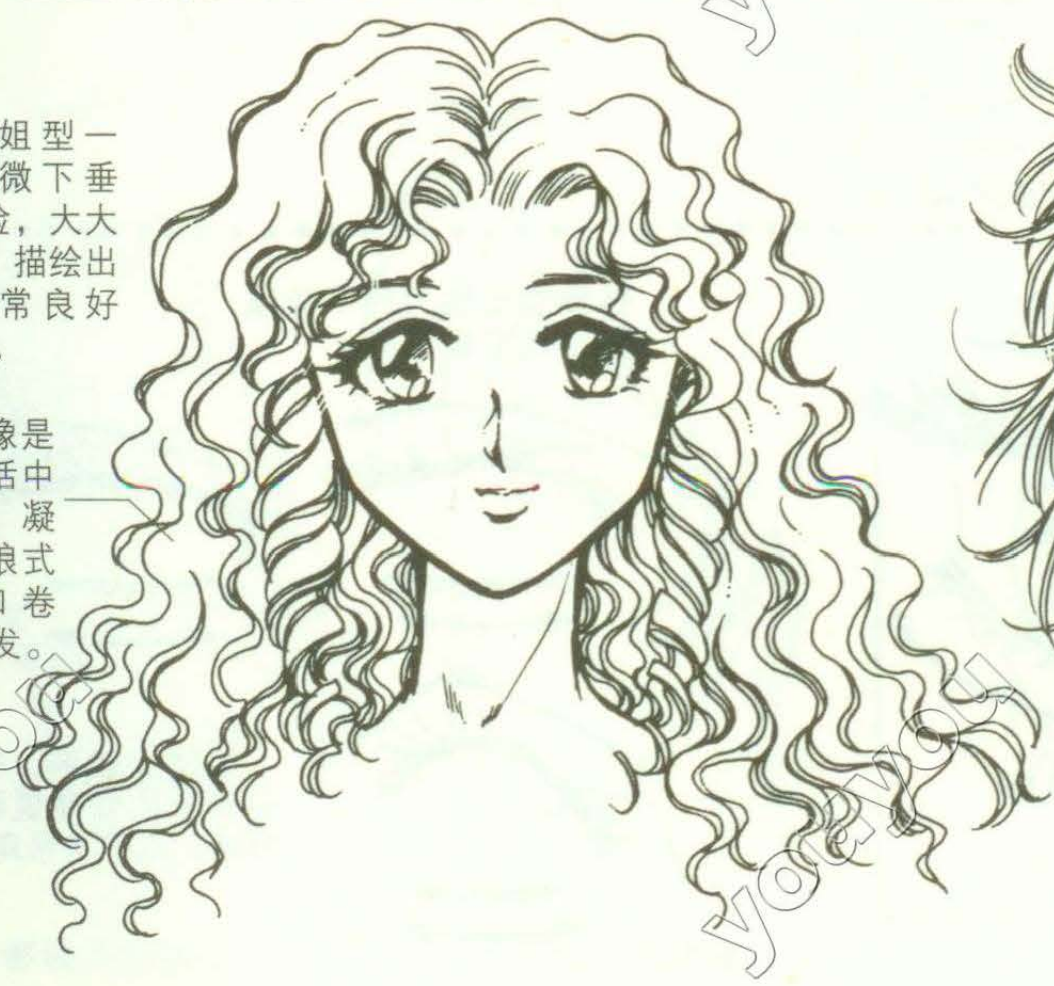


在头发上扎上发带，扎成辫子比较好。

【千金小姐型和野性女孩子型】
例如…温室培育的和野生的

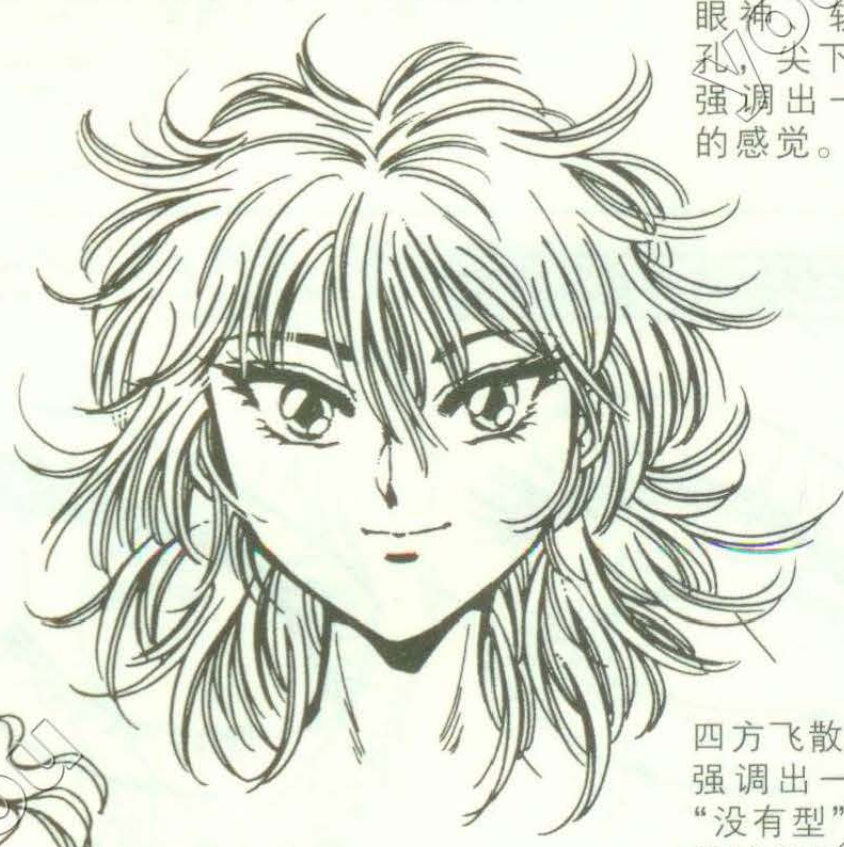
千金小姐型一般是略微下垂的下眼睑，大大的瞳孔，描绘出保养非常良好的感觉。

看起来像是日常生活中没有的、凝固的波浪式烫发和卷发。长发。



<做过的头发和根本不管的零乱头发>

野性型，有锐利的眼神，较小的瞳孔，尖下巴等等，强调出一种厉害的感觉。



四方飞散的发型，强调出一种具有“没有型”的感觉的线条比较好。

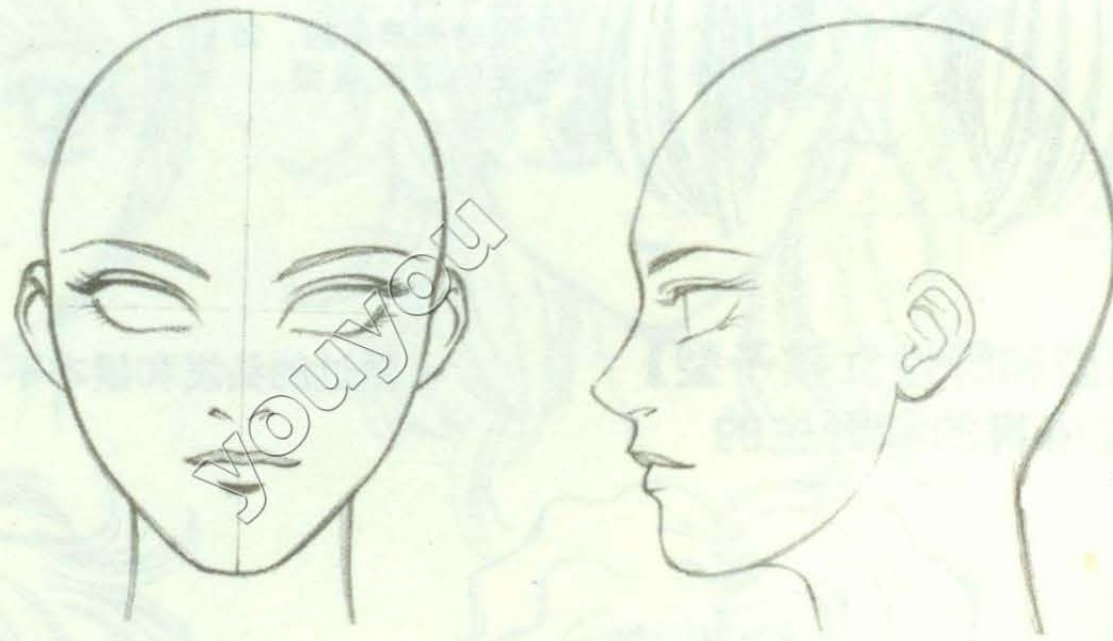
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

01 气势很强型

一种积极的类型。为了表现气势的强度，吊角眼睛是基本要素。

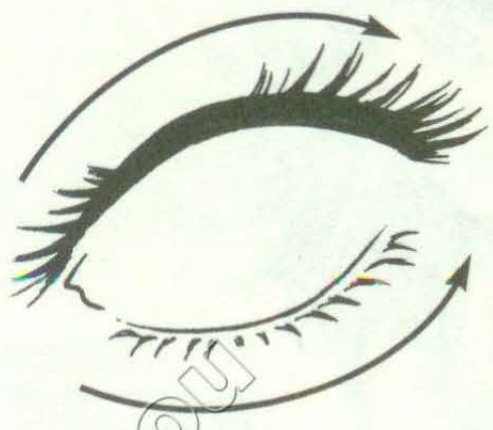
略粗的眉毛，多用于气势比较强和意志比较强的角色。

表现角色的要点
- 自信满满
- 胸怀坦荡
- 有好战的行动力。

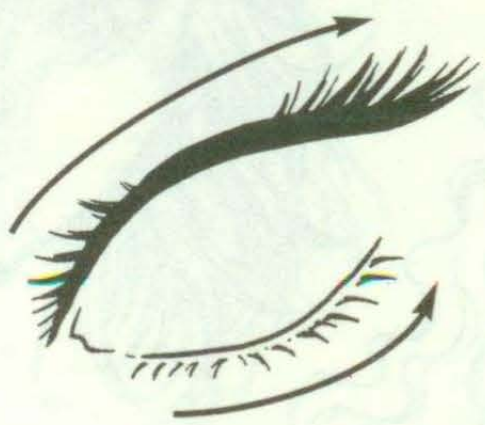


嘴部张
表现出
的样子
外向的

吊角眼睛的两种基本类型



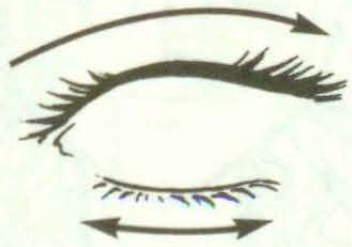
杏仁型的眼睛

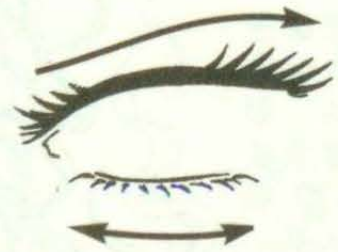


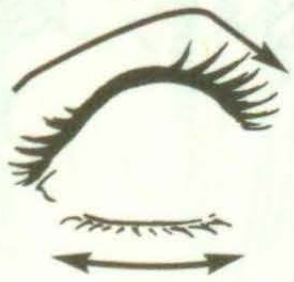
眼角上挑的类型

下眼睑要上扬一些是需要注意的一个点。

想要画出锐力的吊角眼。
但却没有画出来。







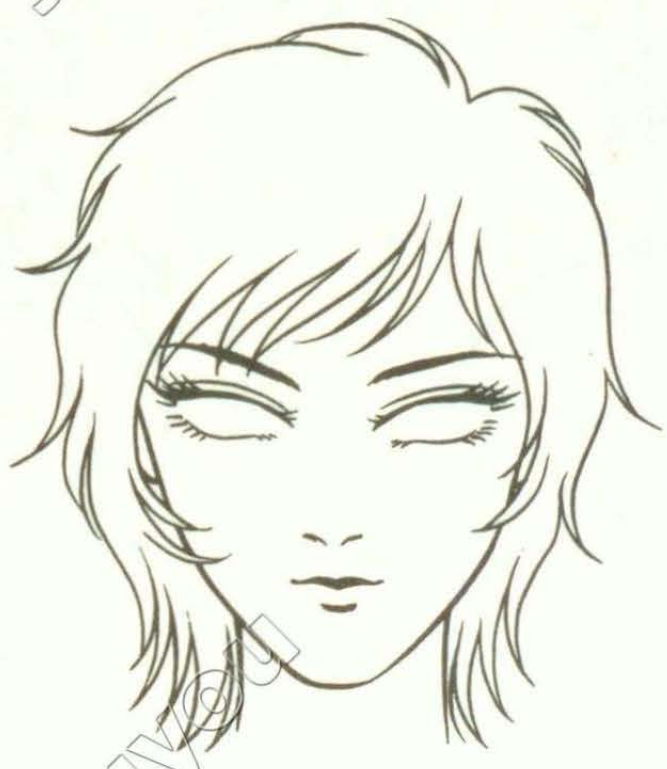
下眼睑比较平，即使是细长的或是锐利的眼睛，也不是吊角眼。

嘴部转

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

变化的要点 嘴部大小的变化

嘴部较大的类型



嘴部较小的类型

设计的时候要注意避免出现“八字眉”（在演技、表情演出中有时用到）。

嘴部张大的时候，表现出积极说话的样子。强调的是外向的性格。

嘴部变小，谨慎感增强。

嘴部较大的类型

嘴部较小的类型

眉毛如果比较粗，看起来气势比较强

普通的眼睛类型

下垂的眼睛类型

即使
锐利的
角眼。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

全身

在表现气势很强的角色时要赋予其外向的、开放的感觉。即外背部挺拔、胸口挺起看起来会显得很坦荡。（非常有自信）

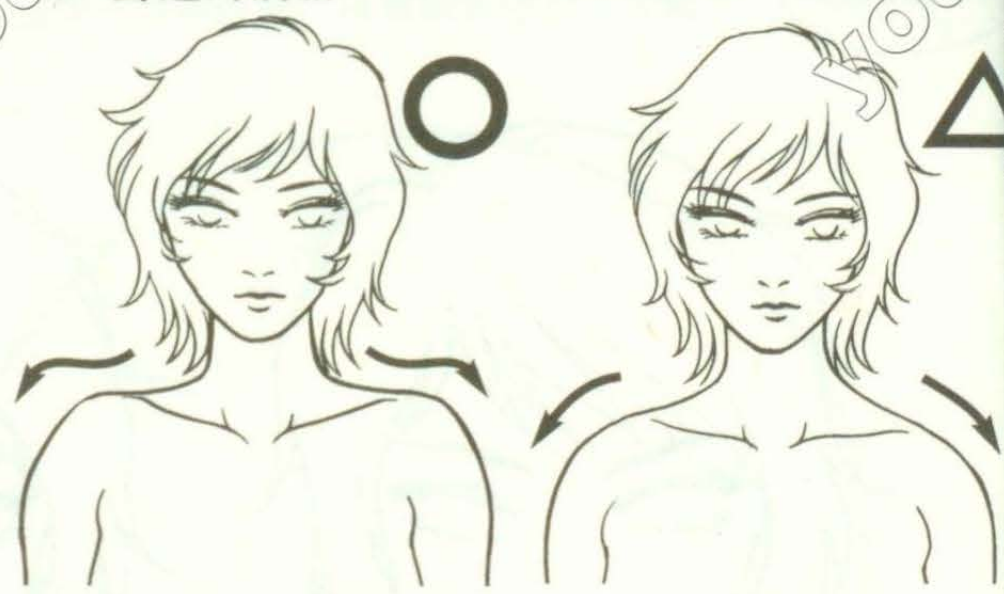
胸部扩展

挽起的袖口给人一种干练的印象。

迷你裙则是一种活力的设计。

为了强调开放的设计和自信的感觉，风度和腿部线条的优美还有服装都是魅力所在。

● 耸起的肩膀



耸起的肩部…这样感觉胸部张开，而很容易表现出一种坦荡的感觉。

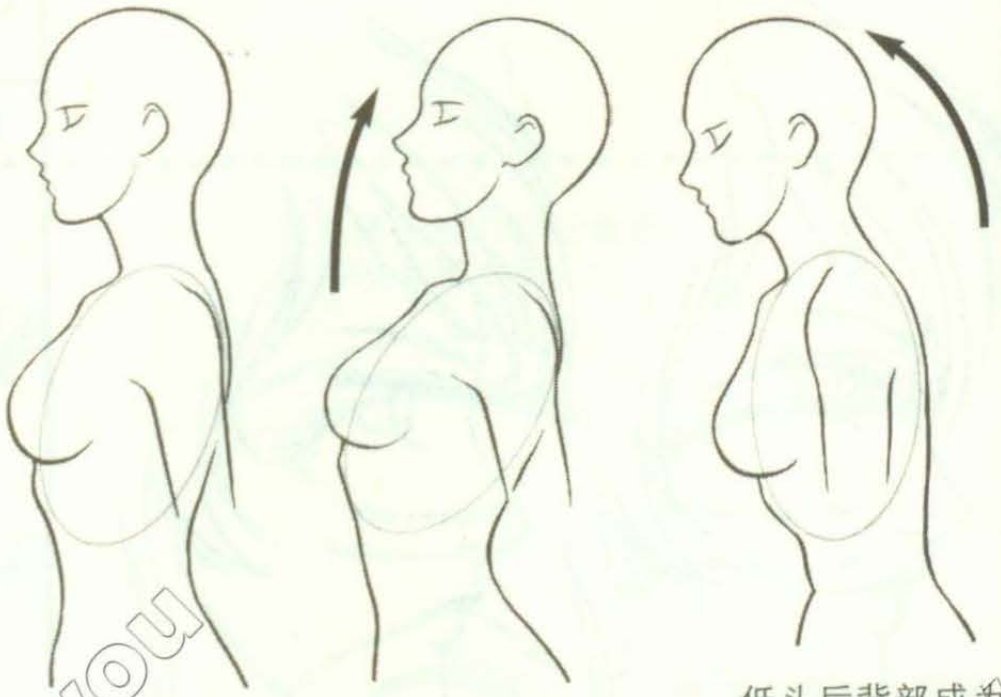
放松的肩部…有一种圆润的、温柔的感觉，给人气势比较弱的印象。

● 身体的扭转（拧转）

通常的立姿

下半身的方向发生变化，成为一个“扭转”的姿势。给姿势赋予动态，能够强调角色的动感。

● 胸部的扩张



通常的姿势

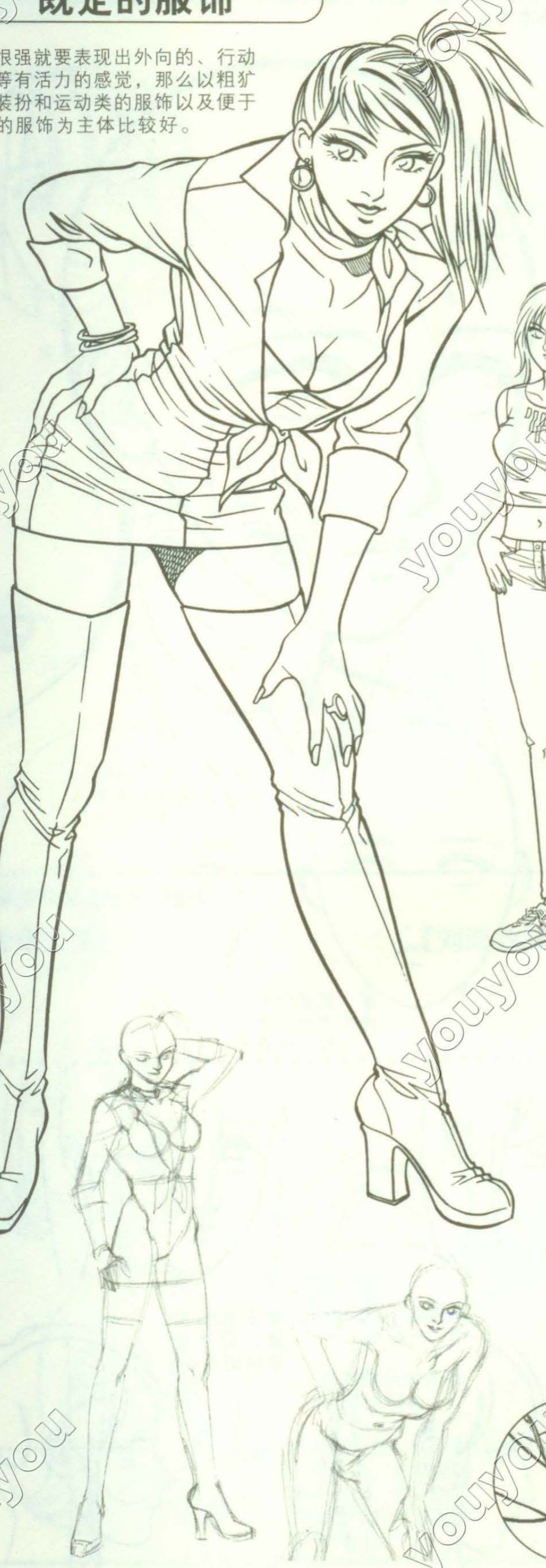
下巴上扬，有自信过剩和自大的感觉。

低头后背部成为一个弧形，有威吓的感觉。

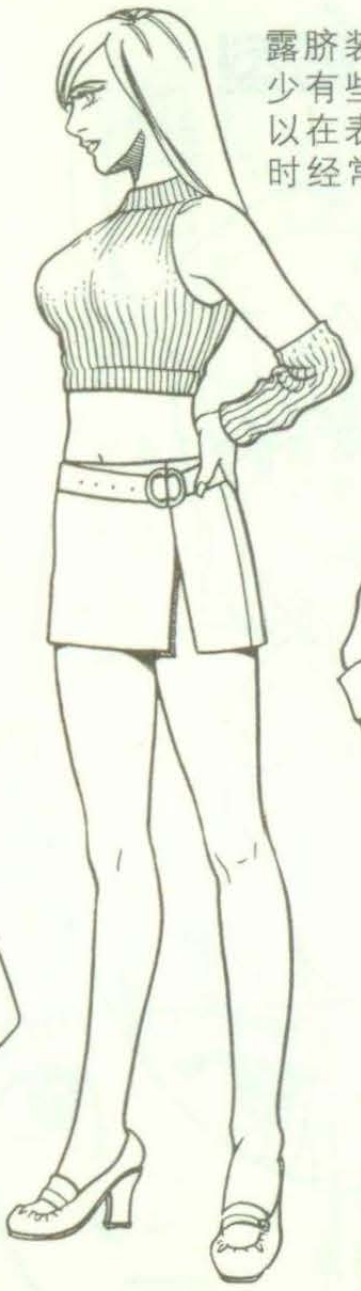
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

既定的服饰

气势很强就要表现出外向的、行动积极等有活力的感觉，那么以粗犷型的装扮和运动类的服饰以及便于运动的服饰为主体比较好。

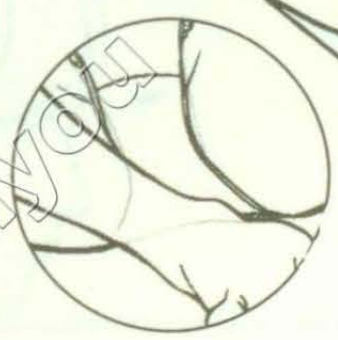


露脐装之类的衣服，多少有些性感的意思，所以在表现气势强的类型时经常会用到。



T 恤、吊带背心、短裤、迷你裙等等，男孩子气 + 性感是关键。

姿态的基本元素是“大胆”。



被前面的脚遮住看不到的部分也应该描绘出来比较好。

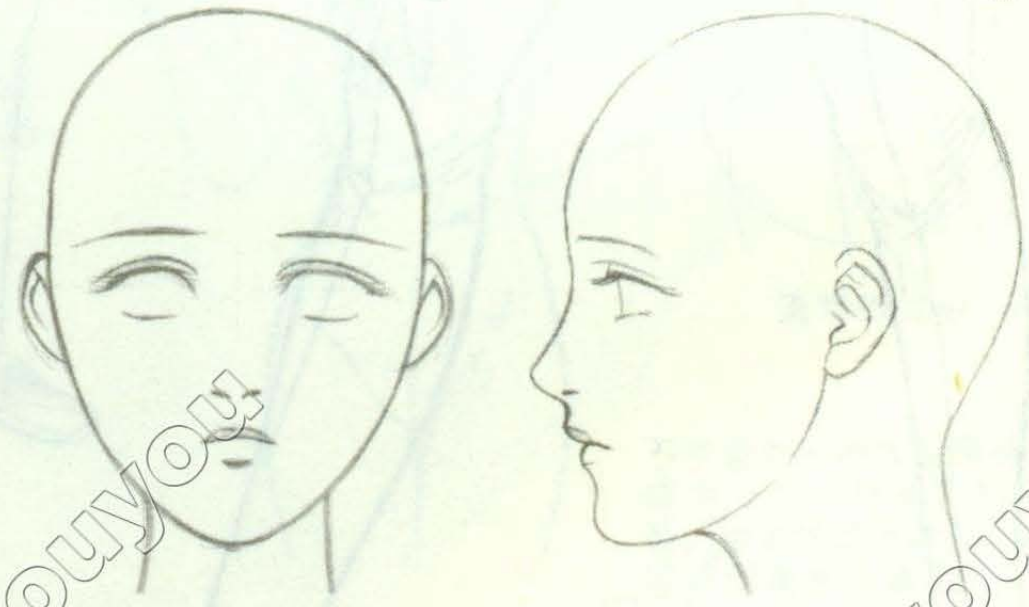
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

02 气势较弱型

比较消极的类型。以下垂的眼睑为基础，而较小的嘴部和眼睛是其基本特征。

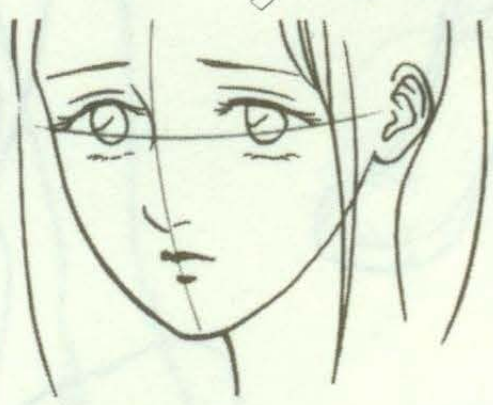
表现角色的要点
- 略微低着头
- 目光低垂
- 眼睛和嘴部都比较小，

表现出消极的气氛。



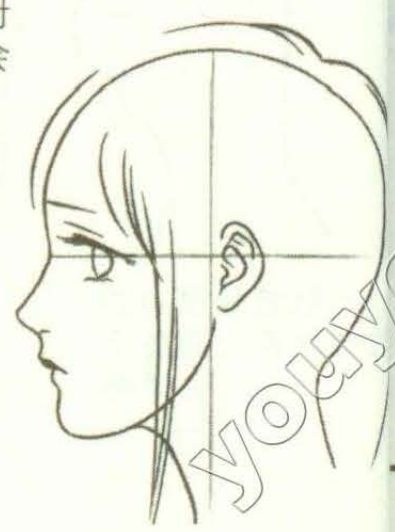
表现气势弱以低垂的头为要点

低垂的眼睑



在看着对方的时候变成三白眼。

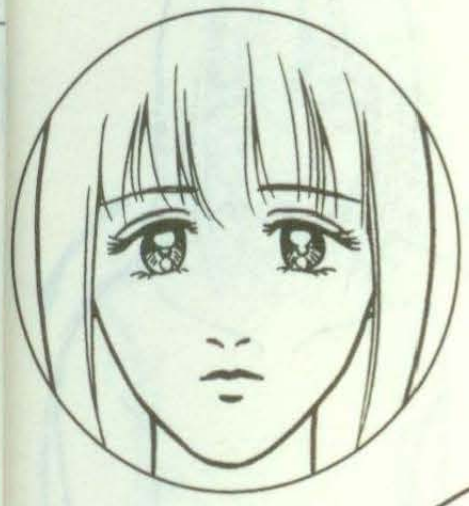
在正面的时候，目光会移向别处。



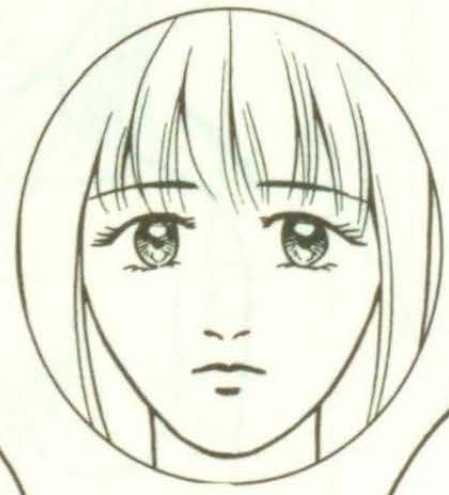
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

变化的要点 双眼皮和较小的眼睛

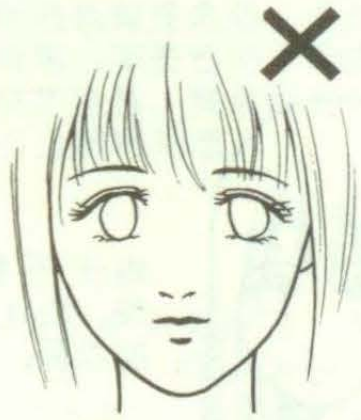
偏八字一
较好。



双眼皮



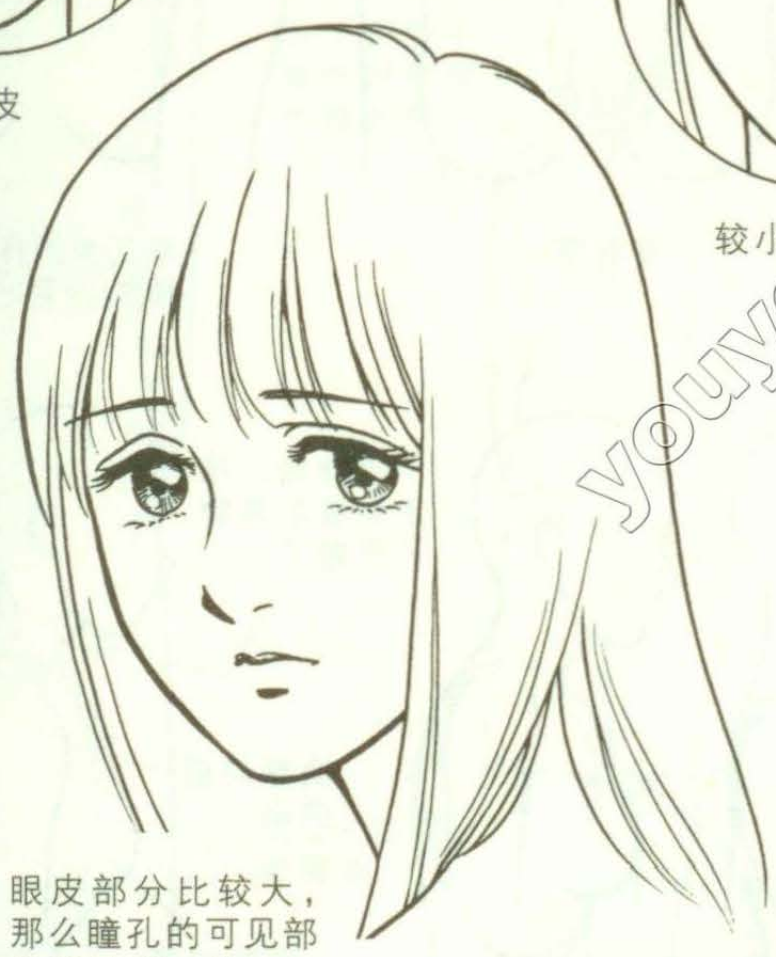
较小的眼睛



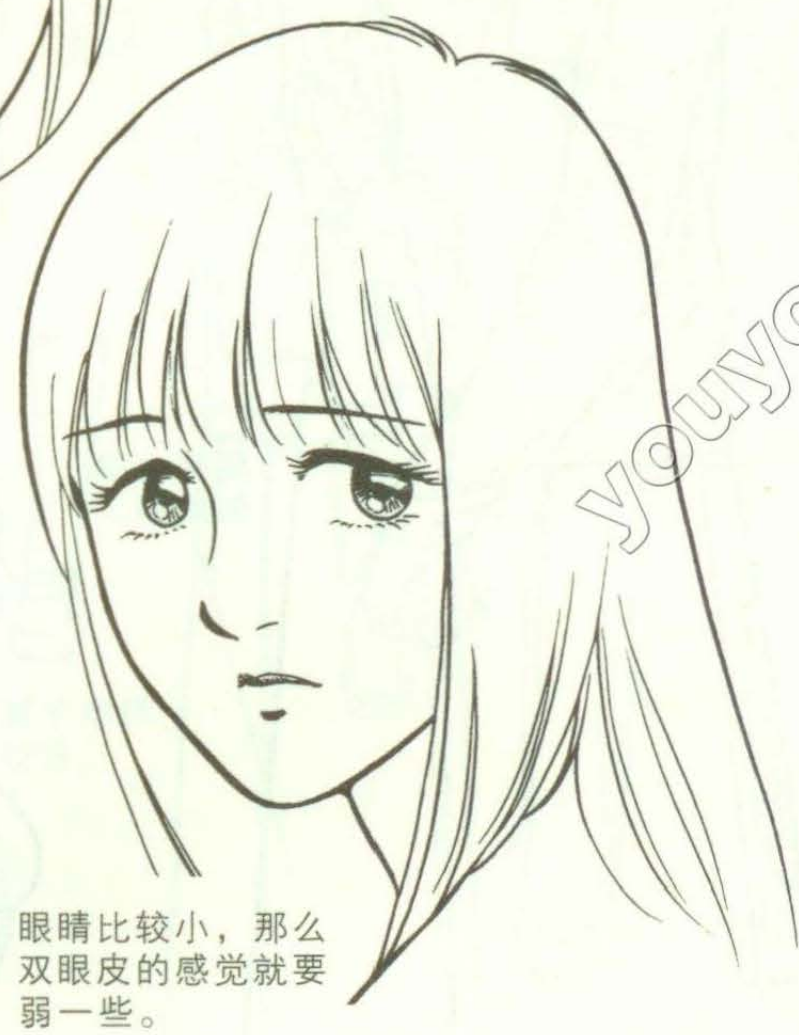
普通的下垂眼睛…成为普通的可爱小女孩。

嘴部变大，增强温柔感和活力感。

眼皮
瞳孔



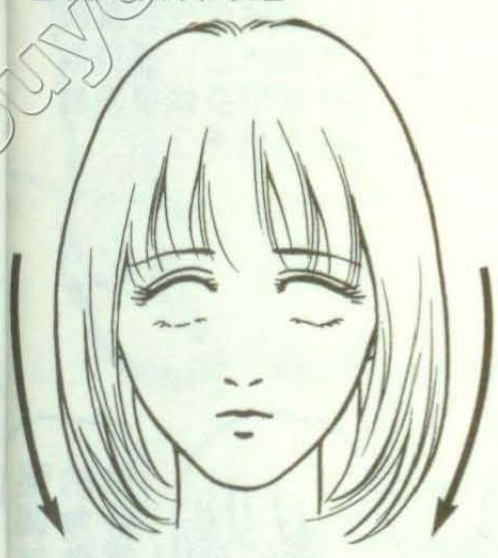
眼皮部分比较大，那么瞳孔的可见部分就只有一半。



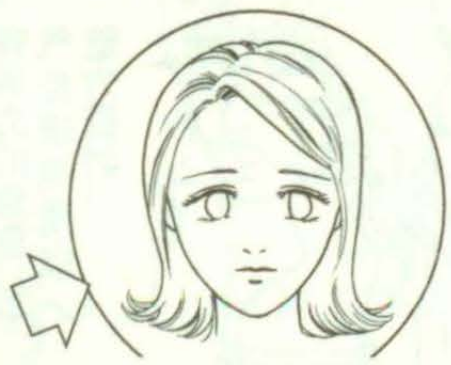
眼睛比较小，那么双眼皮的感觉就要弱一些。

根据发型表现角色的情绪

【轮廓效果】



内拢的发型，可以表现出内向的情绪和气氛。



露出额头的是明朗型的角色。

头发向外翻出，再加上垂眼角，这都是弱势的特征，但眼神气势弱也可以成为明朗的情绪。

【刘海效果】

额头被挡住…偏内向型

额头被头发挡住…在表现外向角色的情况下，也可以体现出灰暗的印象和不可捉摸的感觉。

露出额头…偏外向型

没有刘海的情况下，强调的是吊眼角型的活泼。

眼角下垂表示气势很弱的角色，最好不要使用可以看见额头的发型。而所谓的气势比较弱的类型，一般指的是没有精神和为难时的普通角色。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

全身

由于不暴露体型，所以用宽大的衣服。

腿部也是隐藏的。

脚尖内收的感觉

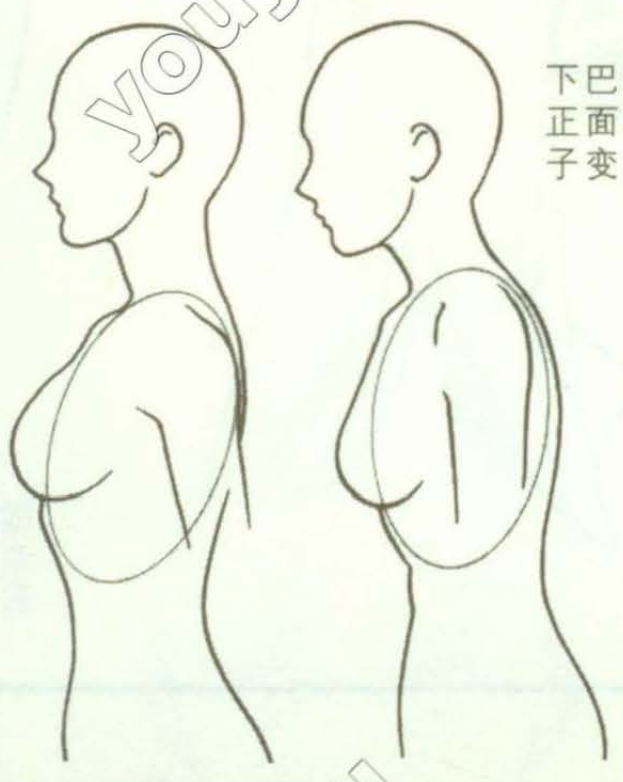
由于是“包着”的，所以采用动起来有点困难的服装比较好。

消极的、内向的性格都可以反映在身体上。也就是心情内敛的角色，发型和姿势无不表现着内敛的感觉。表情和情绪都不太表现在表面上。由于没有什么自信，所以身体前倾、弓着背。

● 溜肩膀和姿势不好的要点

溜肩膀

前躬身的样子，有蜷缩的意思。



普通情况下胸部扩张的情况。

溜肩膀、身体前躬的情况。

下巴伸出，从正面看起来脖子变短了。

肩部向前突出。

胸部下垂

腹部产生褶皱

由于蜷缩所以脖子变短。

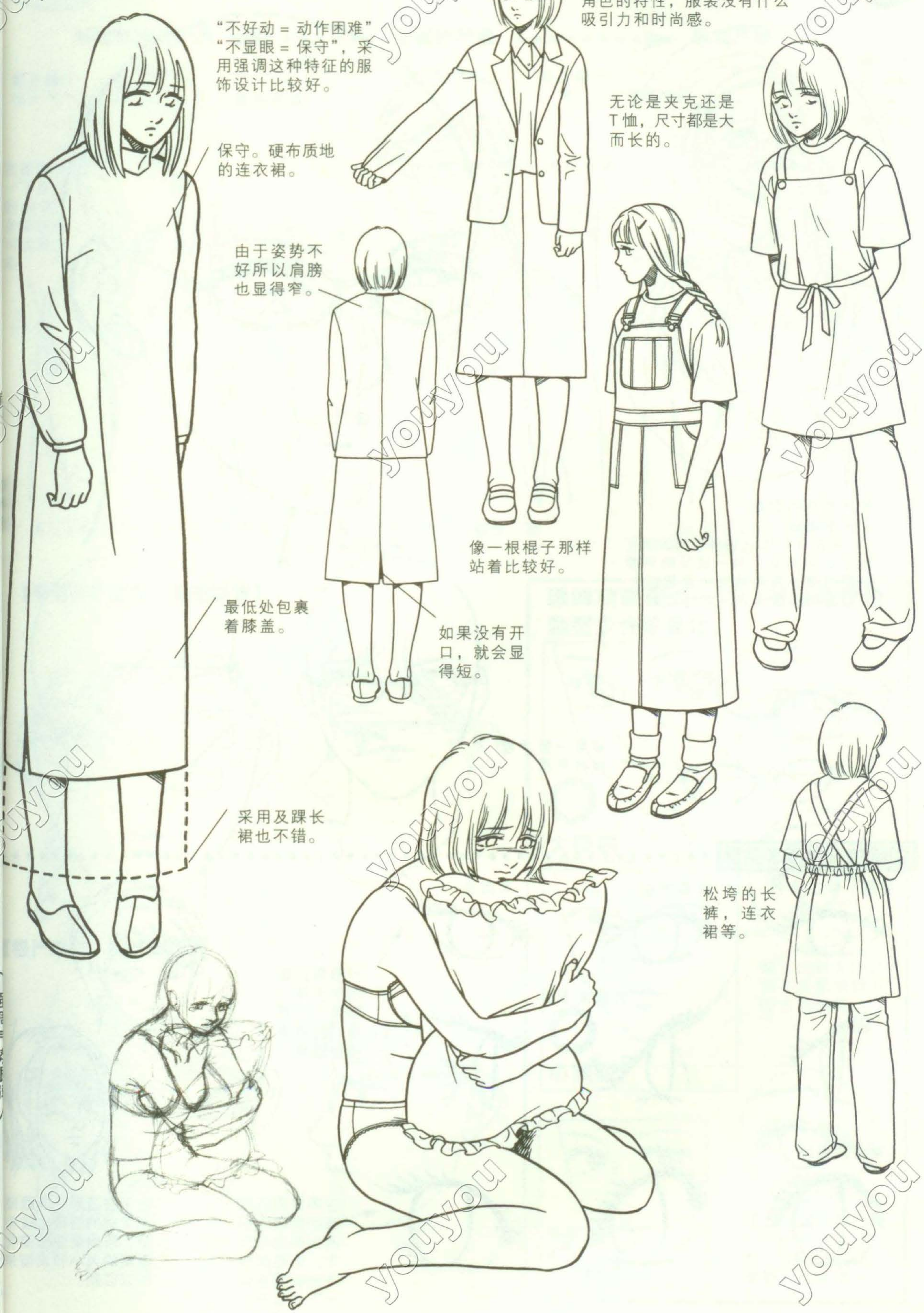
肩部向伸出，为部变形。

有畏缩的意思，所以这种弱气势反映在身体上，姿势很普通但整体很差的感觉出来了。

● 回头说些什么的情况

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

既定的服饰

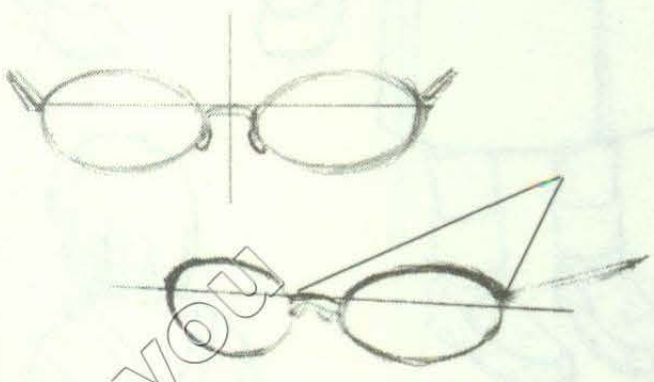


WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

03 严肃型

普通的杏仁眼，一副眼镜是基本要素

表现角色的要点
・一本正经
・心中自有TPO（各种各样的状况自己都能控制，对于状况的判断也很适度，具有相当社会常识）
・看起来稍微保守一点比较好



高度一致才能保持平衡。

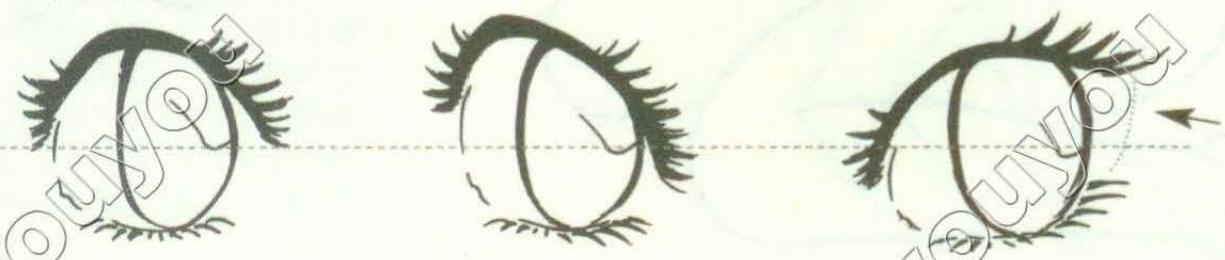
眼睛的三种基本类型

普通（杏仁眼）　眼角下垂　吊眼角

外眼皮下垂

外眼角比眼睛中央部分略高，吊眼角，显得眼神很厉害。

眼睛的设计



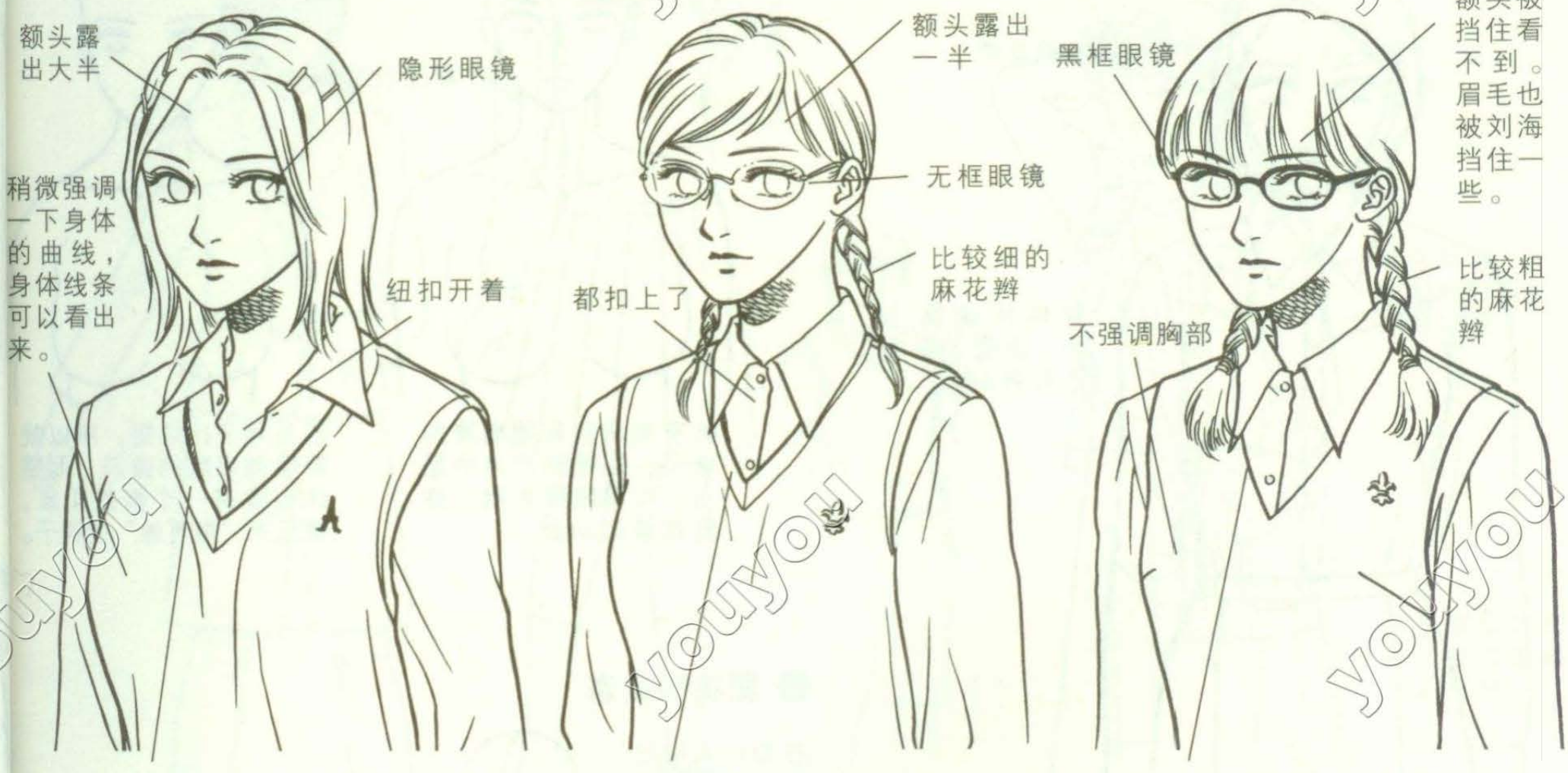
在不需要将眼睛的轮廓全部画出来的情况下，省略的线条也略微描绘一下比较好。

由于普通形状的眼和下垂的眼睛比较似，所以要注意变眼睛的大小和发型加以区别。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

变化的要点 发型、眼镜、衣服的穿着

经过修饰的严肃 ◀••••••• 普通的严肃 •••••••▶ 极其严肃

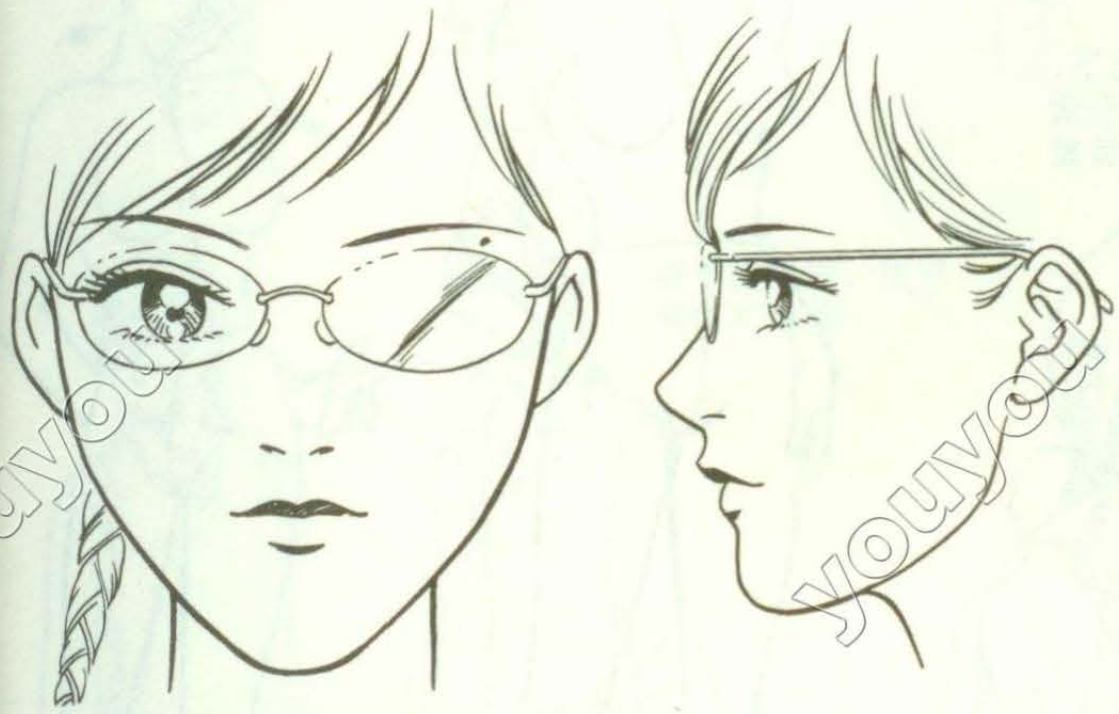


背心的领口边…宽一些，算是修饰

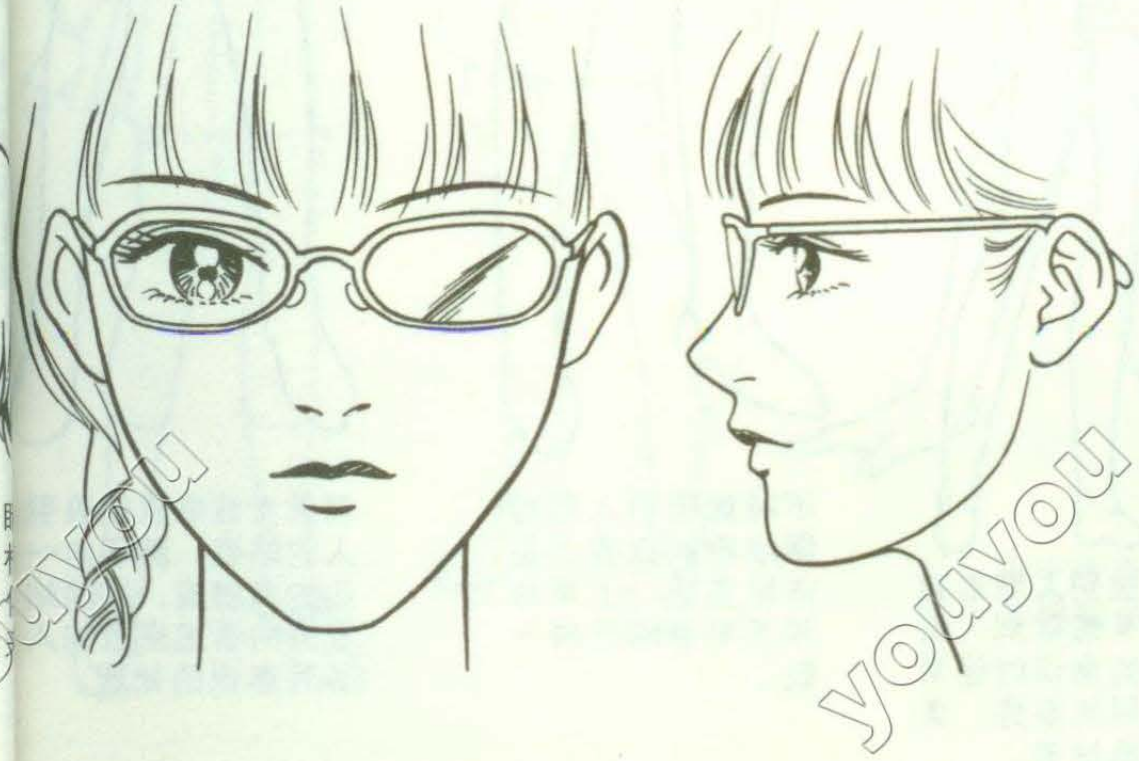
背心的领口边…比较窄，算是稍微修饰

背心的领口边…完全没有修饰的痕迹

【普通的严肃型…无框眼镜】



【极严肃型…黑框眼镜】



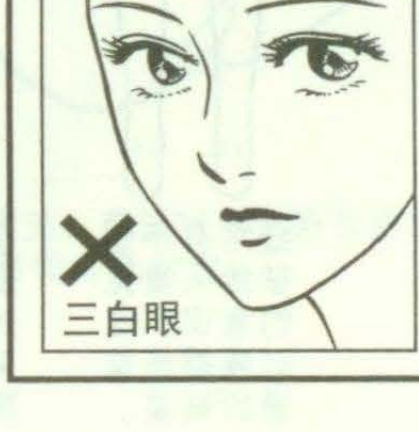
形状的眼
眼睛比较
要注意变
小和发型
。

眼睛稍微画大一点，可以将严肃类型少许普通化。

○ 大眼睛

○ 小眼睛

瞳孔比较大的时候不要影响到下眼皮的睫毛



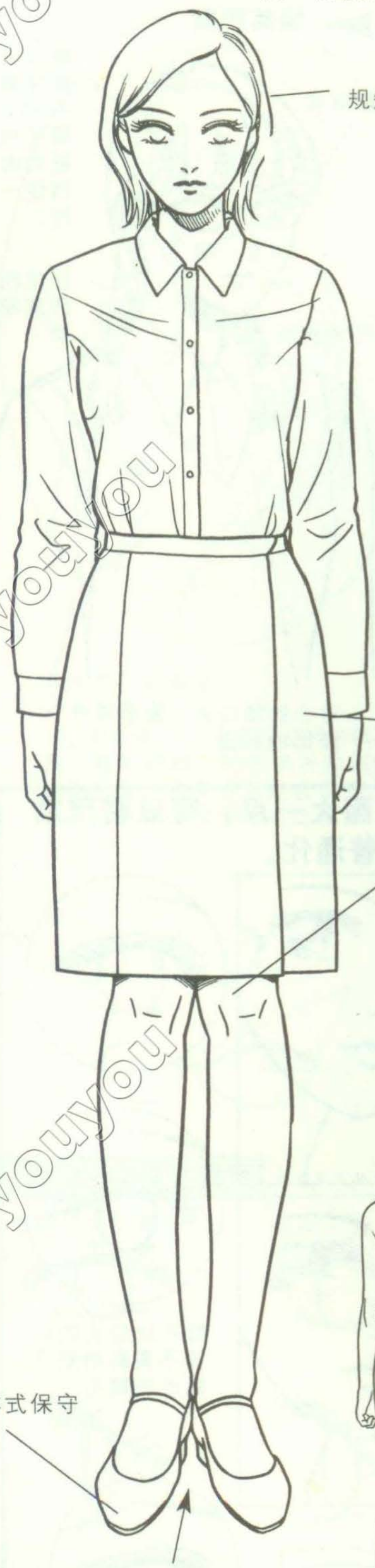
× 三白眼

瞳孔下也有眼白（三白眼）的类型，总有一些“不普通”的感觉。

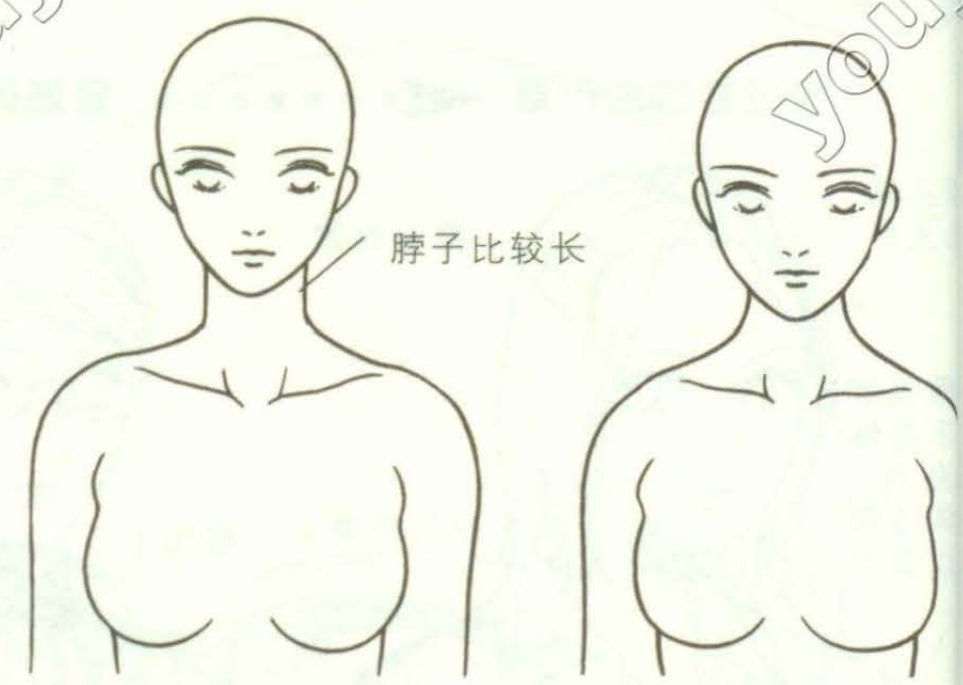
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

全身

严肃型是“方方正正”、“见棱见角”。服装显得“欠缺趣味感”比较好。



● 上半身为四角形比较好。



● 坚决的姿态

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

既定的服饰

严肃型给人以“普通”、“保守”的感觉。可以多多参考学生服和OFFICE LADY的服装，短外套、夹克、半长裙、套装等等都是基本配置。

牛仔夹克。很有随意感。

背包斜背，严肃型和可爱型都可以采用。

飘飘感觉的裙子。是可爱裙子的一种。

高筒袜。很有运动感，这样也可以表现出“严肃”的感觉。

薄底浅口皮鞋

裙子比较短，很有俏皮的感觉。

由于是严肃型，所以对于姿势有要求或者有必要的话要和角色对应。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

04 可爱型

有活泼型和稳重型。不管是什么类型，外眼角下垂的大眼睛是基本要素。

表现角色的要点
・活泼的类型
・动作和姿态都显得很有吸引力
・积极

描绘成圆
比较好

稳重型
・悠闲
・感觉很自然

描绘可爱型的小女孩需要注意的三个要点

●注意眼睛的大小

如果眼睛比较小的话，那么外眼角下垂的类型就很像大人并且情绪也会增强，就没有可爱的感觉了。

●注意脸型

眼睛很大，但是脸型偏尖的话，就像个大姐姐了。

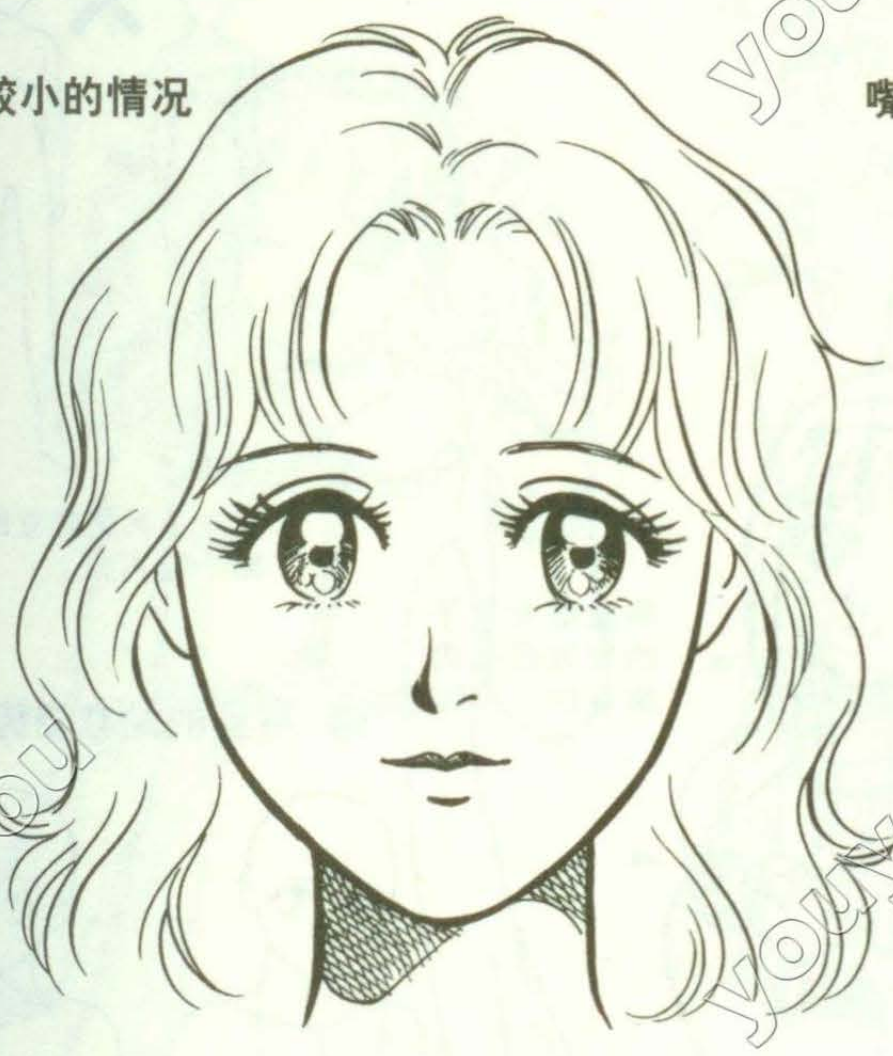
●注意鼻子的大小

鼻梁不能过高，鼻子过大像白种人，感觉不对。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

变化的要点 可以加强发型和嘴的大小。

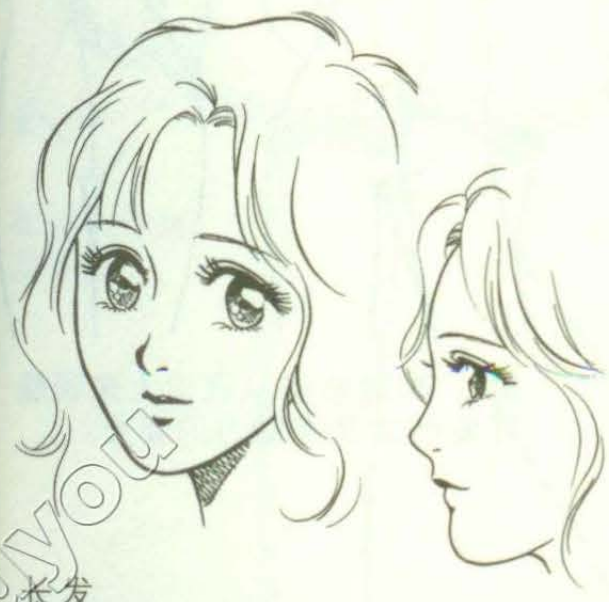
嘴比较小的情况



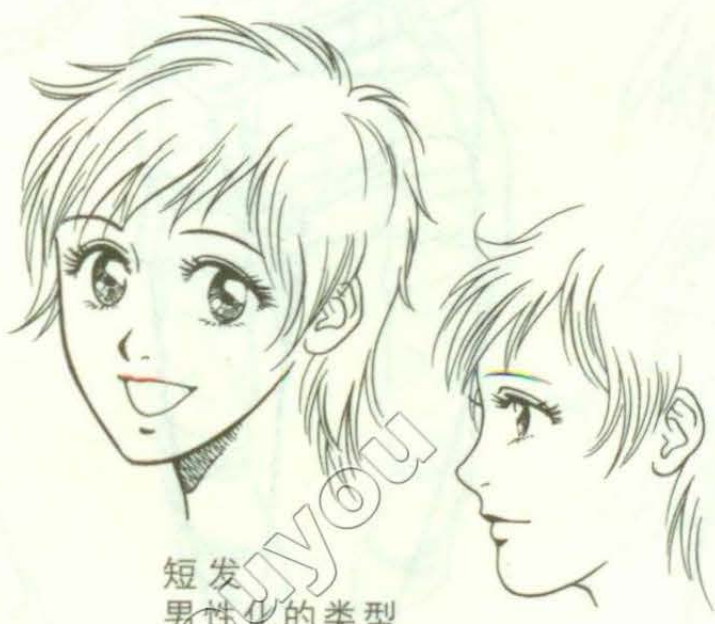
嘴比较小就可以表现出女孩子的文静。

嘴比较大的情况

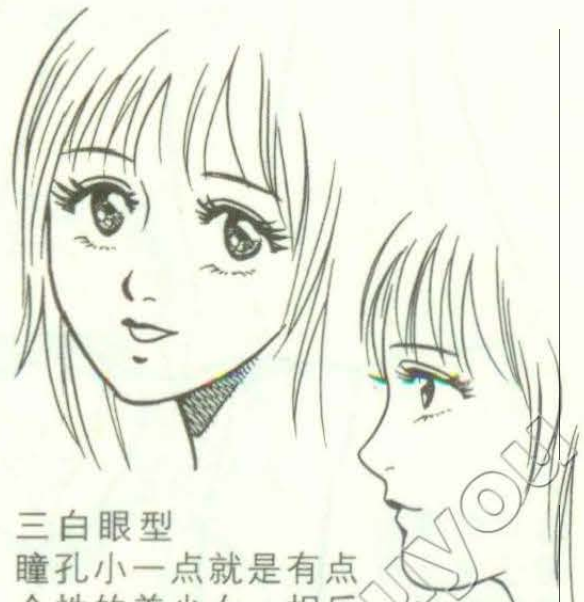
嘴比较大的话，感觉很积极而且有男孩子的味道。



长发
可以很好地表现出千金小姐的感觉。而瞳孔如果大一些的话就是可爱的小女孩了。



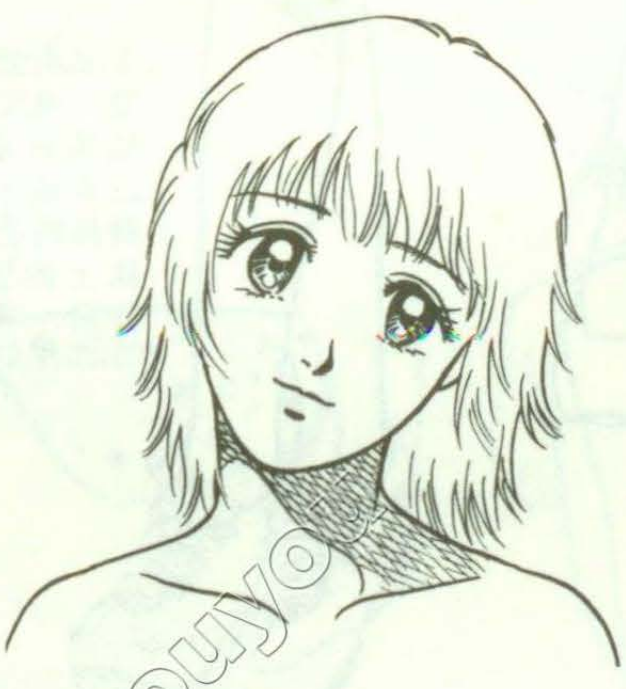
短发
男性化的类型



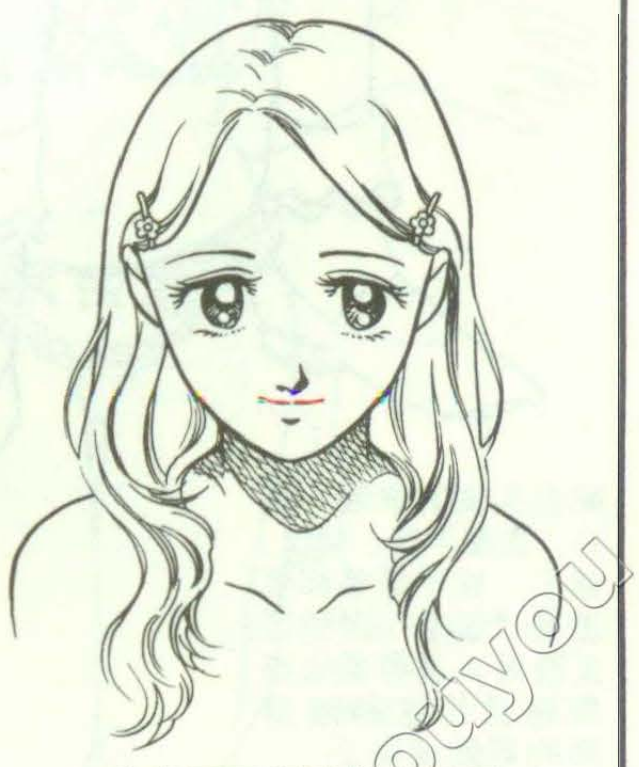
三白眼型
瞳孔小一点就是有点个性的美少女。相反就是普通的角色。

看起来可爱的姿态是“注视的时刻”

头稍微仰起注视



歪着头注视



收起下巴眼睛俯起注视

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

全身

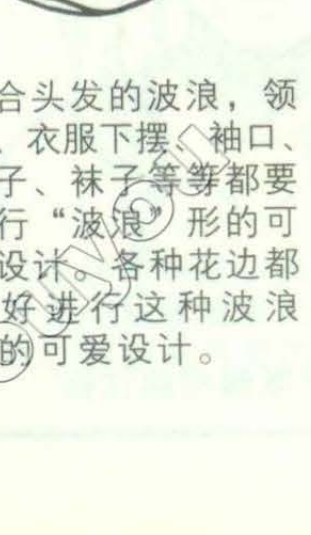
可爱女孩子的动作一般都是积极性的。站姿显得若无其事的样子。脖子的角度和肩膀、腰部都有扭的动作，由于知道自身的魅力，所以不管什么时候被看着时都会将这种心情反映在身体上。

下巴略微抬起，整体气氛很好。

这种幅度的裙子显出可爱的感觉。

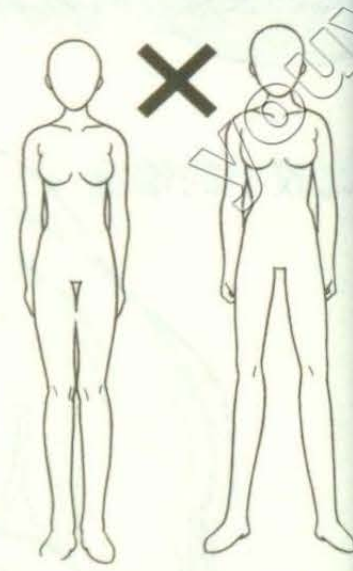
稳重型女孩子的发型是向内略卷的。

头部的圆滑、发带的圆滑、肩部、胸部、臀部的圆形曲线这些都可以表现出可爱的感觉。胸部的花纹图案、及膝袜上的图案都是这种作用，这些都是起到修饰作用的东西。



配合头发的波浪，领口、衣服下摆、袖口、裙子、袜子等等都要进行“波浪”形的可爱设计。各种花边都最好进行这种波浪形的可爱设计。

● 注意站立的姿势



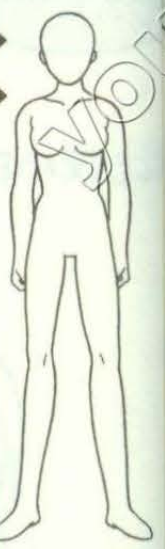
直立、叉腿站立的姿都不够可爱。

● 可爱的站立姿势

呈S形的站姿从理论上来说是可爱而又具有魅力的姿势。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

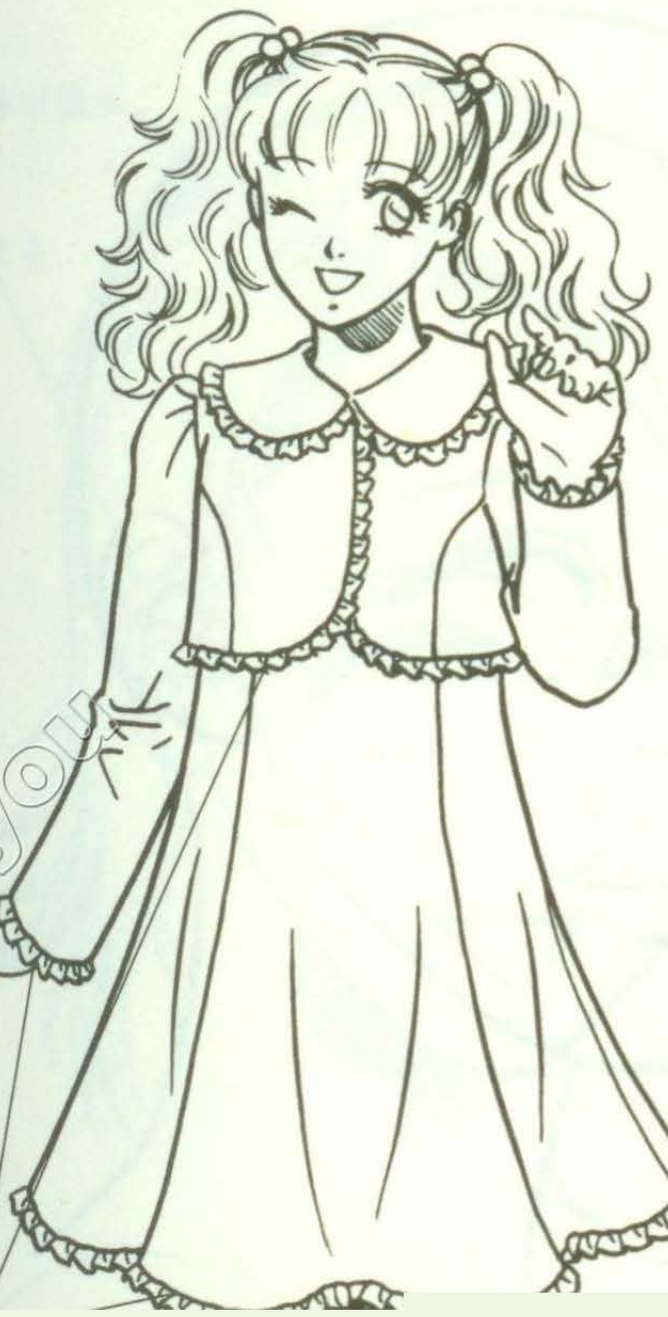
姿势



站立的姿势
。

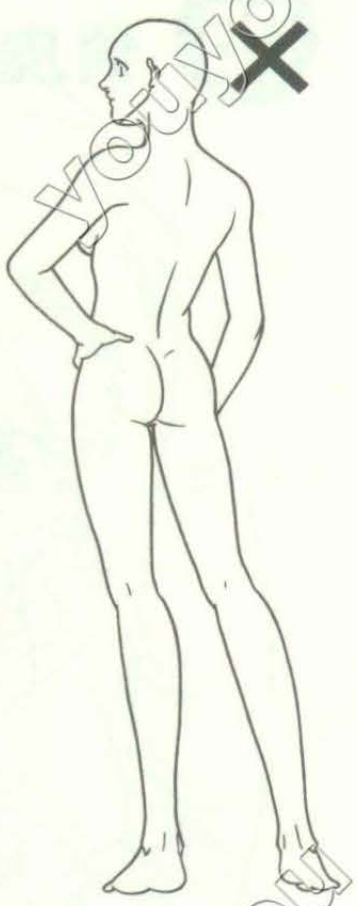
姿势

既定的服饰



圆形具有膨胀感的袖子。

靠在一起的膝盖、手离脸部很近这些动作都很有效果。



手叉在腰部显得非常有自信，但是应该着重强调可爱的感觉。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

全身

下巴收起感觉像在微微低头

垂肩膀

能看到一部分腿部，足踝以上部分设计成被裙子遮住比较好。

不要特意做出可爱和有魅力的感觉。为了强调安静、温和的感觉，采用可以遮挡动作的长裙设计比较好。

● 苗条型的基础

脖子比起其它类型要细长一些。身材也要苗条一些比较好。

垂肩膀

脖子、腰、胳膊都要细一些

娴静型正面的身体姿势。

一般角色、活力角色、魅力角色、美丽角色正面的姿势。

● 下巴往回收的感觉

普通的姿势

下巴略微往回收的样子

娴静型要描绘出下巴略略往回收的感觉，这样就有一个自控的印象。

娴静、自控的感觉不是“阴冷的角色”。手势的表现和脖子的倾斜等等都尽量普通比较好。

由于头发比较长，所以很容易表现出动感。

既

帽长衫里面的衣服。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

型要细
苗条一

色、
色

略往回收的
控的印象。

很容易表

既定的服饰

裙子比较长，上身可以随便一些。

采用长度可以遮盖膝盖的裙子比较好。

由于脖子比较长所以即使是高领看起来也很自然。

避免采用短贴身背心和短裤之类裸露面积比较大的服饰。

除了长裙，这种类型还多男性化服装。锥形的裤子比较好。

穿不像是这个年纪的衣服，服饰看起来更成人化的情况也比较多。

带帽长衫里面穿的衣服。

部分花边看起来很豪华和高级，这样就更有大人的感觉了。

youyou

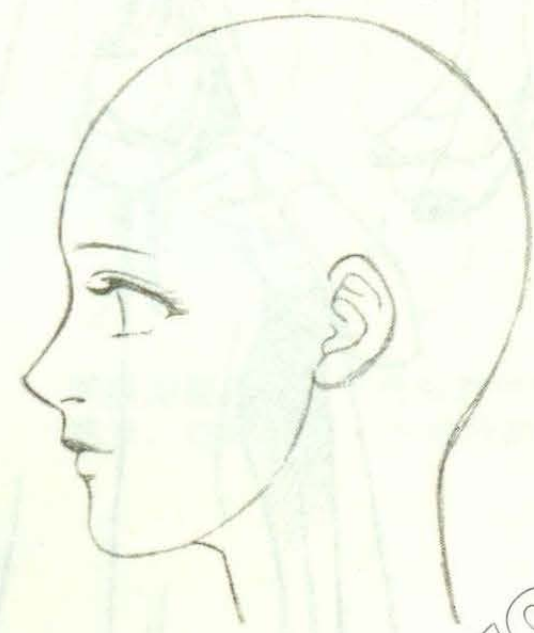
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

07 温柔型

基本上也属于行动型。垂眼角、双眼皮、八字眉毛、微笑这些都是其基本特征。

表现角色的要点
・认真地看着对方
・温柔的眼神
・胸怀宽广，很有包容心。
・由于无意识地保持着自信，所以显得很稳重。

眉毛曲线比较柔和



视线非常重要

镜头视线。认真地注视着观众这里。

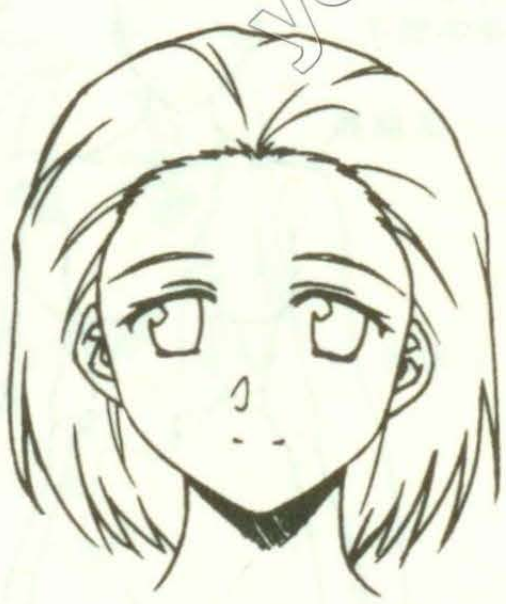
视线变得有些寂寞的感觉。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

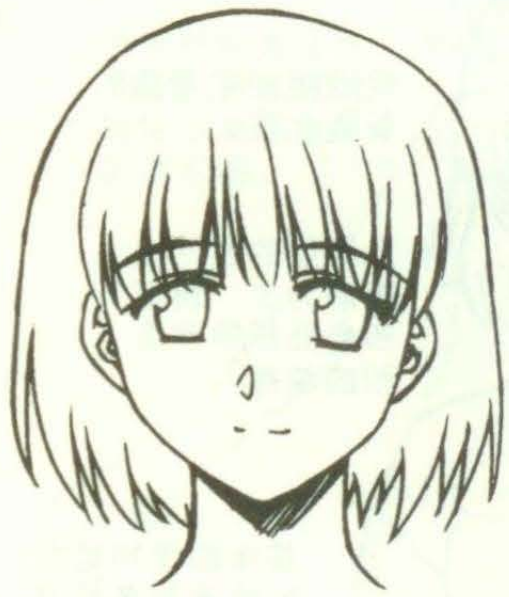
眉毛曲线
比较柔和

变化的要点 赋予发型变化

垂眼睛和双眼皮是最基本的要素。将眉毛描绘出温和的感觉而呈“八字”状比较好。



刘海最好碎削一下不露出额头比较好。

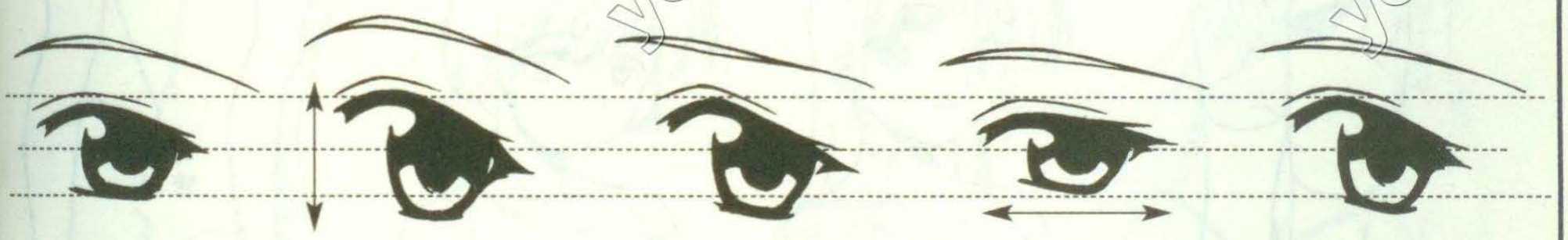


三白眼感觉会有一些冷默。

单眼皮。感觉气势有些强。

垂眼角…描绘温柔型角色时要注意的地方是眼珠和眉毛。

【严肃型】 【可爱型】 【惆怅型】 【安静型】 【温柔型】

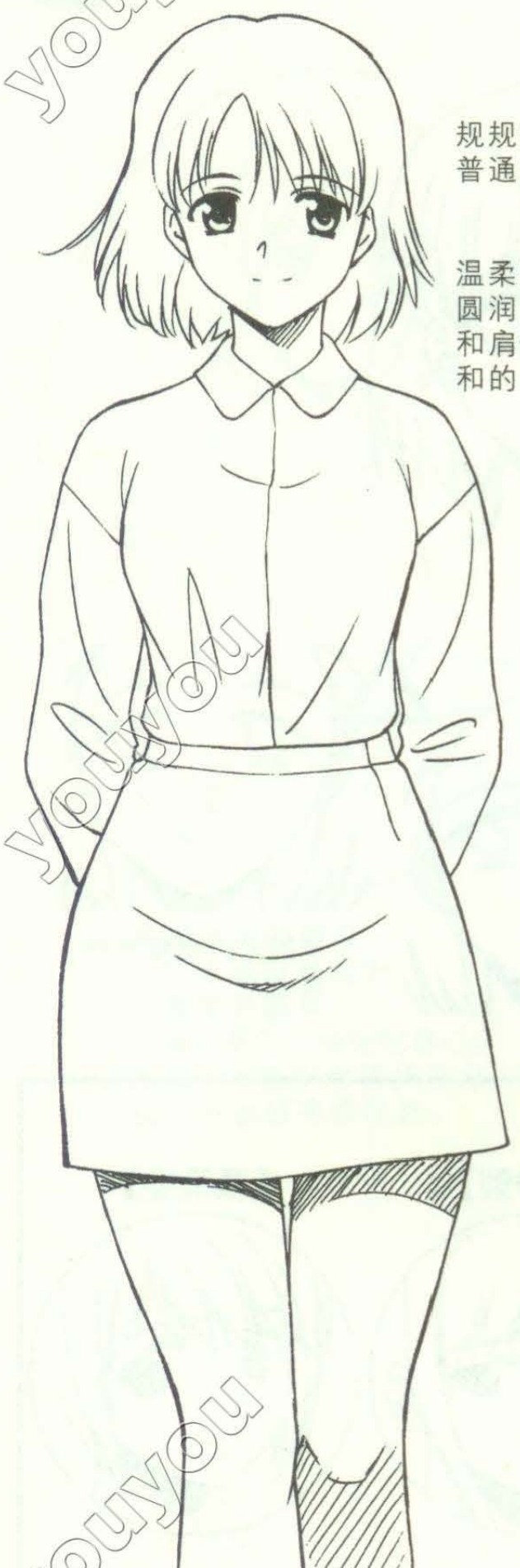


普通、基本型 有纵向幅度 眉毛接近直 细长眼睛（横长） 瞳孔比较大

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

全身

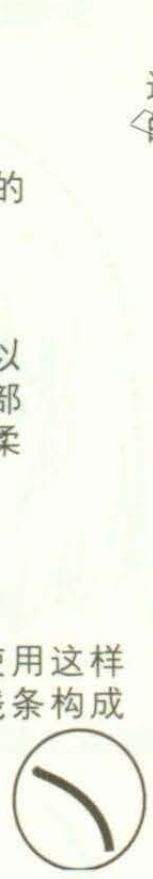
温柔型的设计是圆润形



规规矩矩站着的普通女孩。

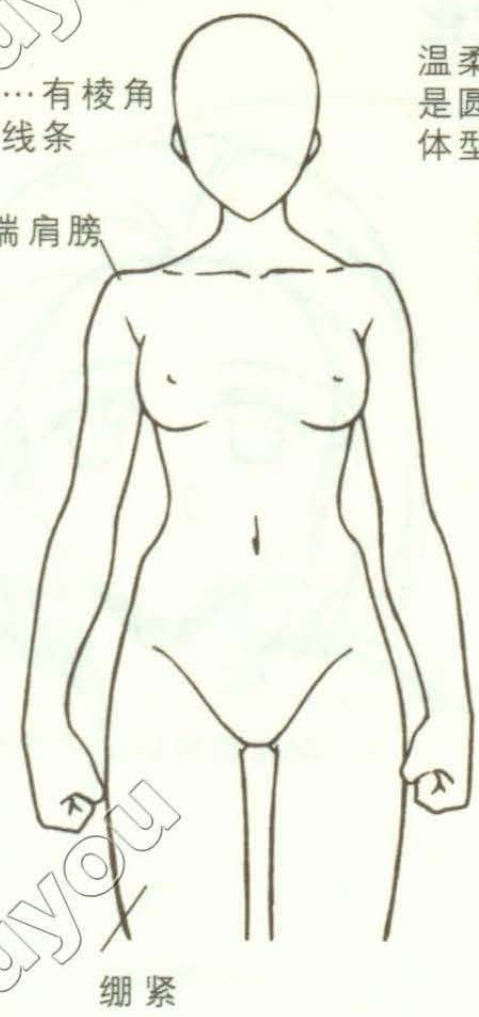
温柔型的设计以圆润为主。腰部和肩部都使用柔和的曲线。

整体都使用这样的轮廓线条构成比较好。



鞋子是皮鞋或运动鞋都可。

● 与绷紧的运动型体型对比



运动型…有棱角的身体线条

端肩膀

绷紧

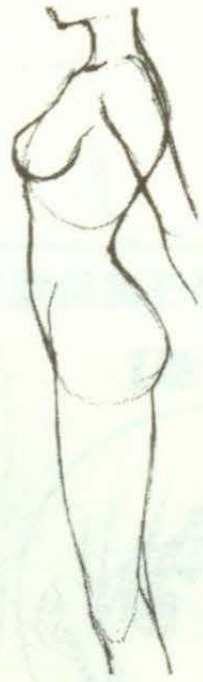
温柔型的体型是圆润的女性体型。

强调肩部的圆润

胸部也比较大

略粗

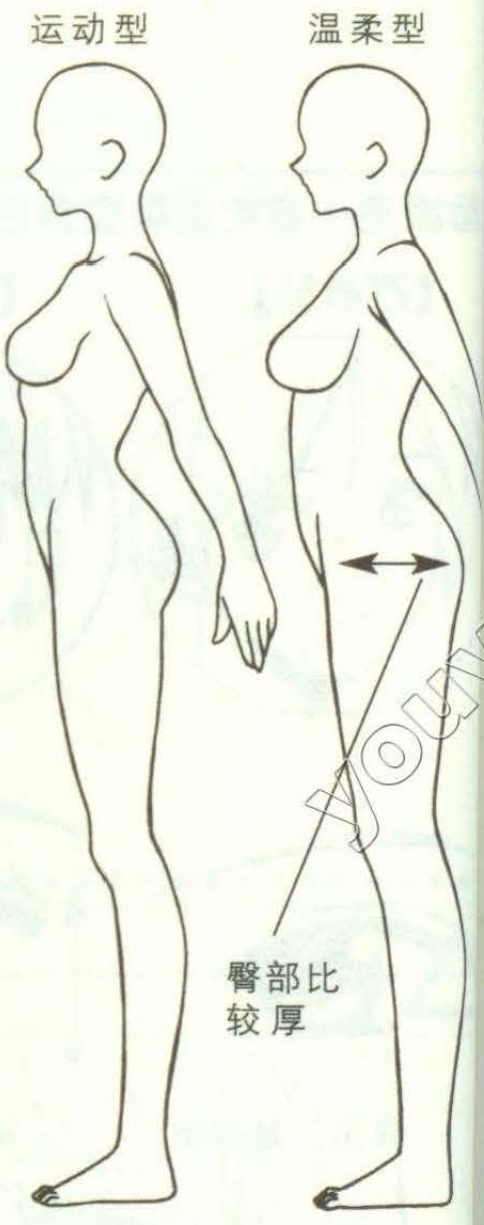
肌肉非常不显眼



● 身体线条比较粗

在要表现女性角色的温柔感时。胸部要有膨胀的“圆型”的感觉。此外，胸部下面的线条和腰部的线条都要描绘得简单一些。

通常的角色。这是强调角色身体线条的情况。胸部以下的线条和腰部的线条都很有起伏。



运动型

温柔型

臀部比较厚

臀部如果一般会引起所以采用臀部大小比较好。

腿部也比较粗

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

既定的服饰

胸部也
比较大

不显眼

柔型

也比较粗

动作设计应该尽量圆润、柔和。开领短袖衬衫和毛衣比较适合。

圆领子

臀部如果比较大一般会引起歧异，所以采用看不出臀部大小的裙裤比较好。

可以便于活动的裙裤一般都比较短。

这种袜子可以使脚部看起来非常伶俐。

由于针织类比布要厚，所以可以衬托出身体曲线的柔和感。

一只脚上有配饰

正统派的全罩杯式胸罩，还有布制白色短裤。简单的内衣和保守的设计给人以雅致的印象。

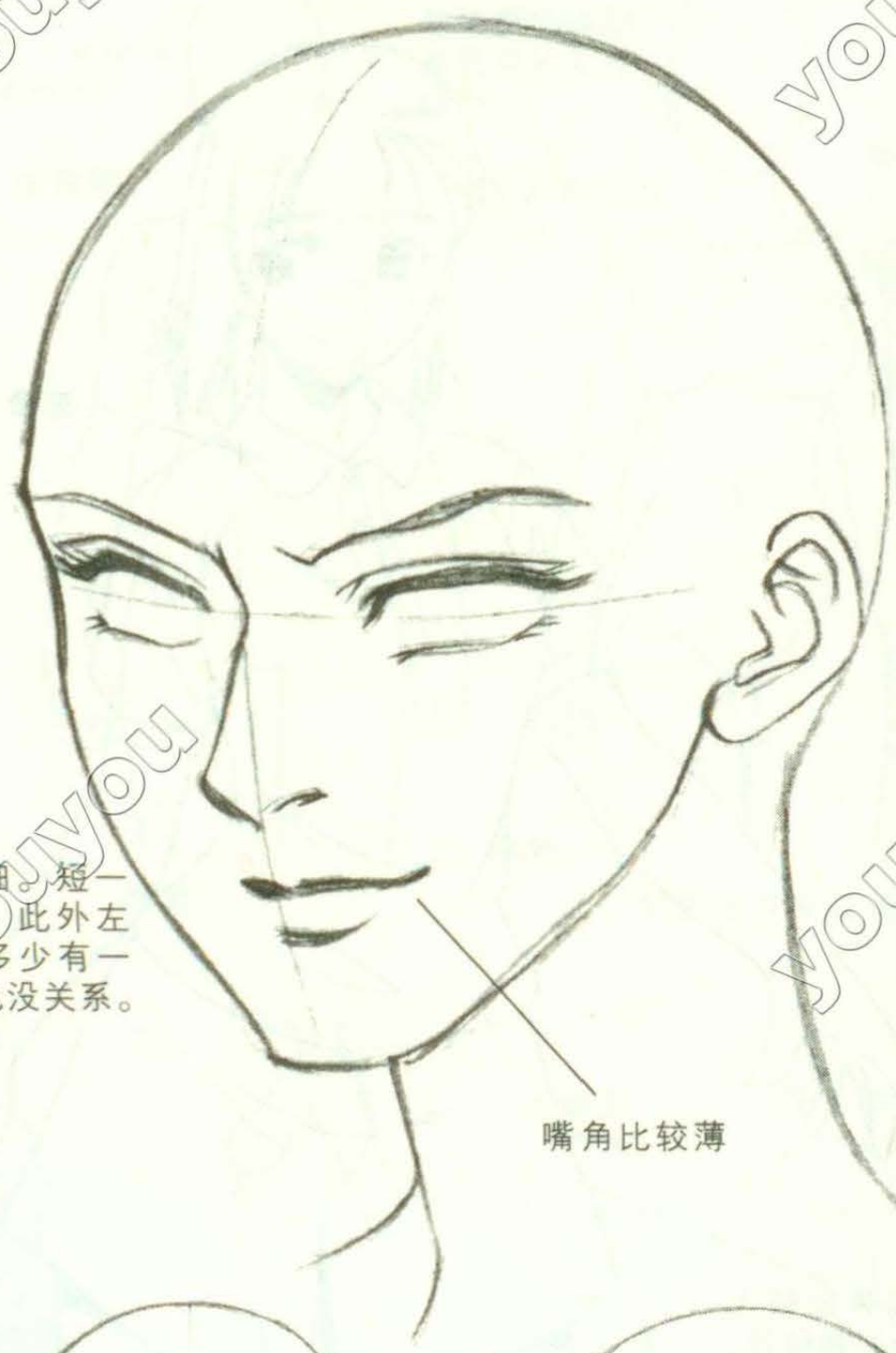
youyou

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

08 坏坏型

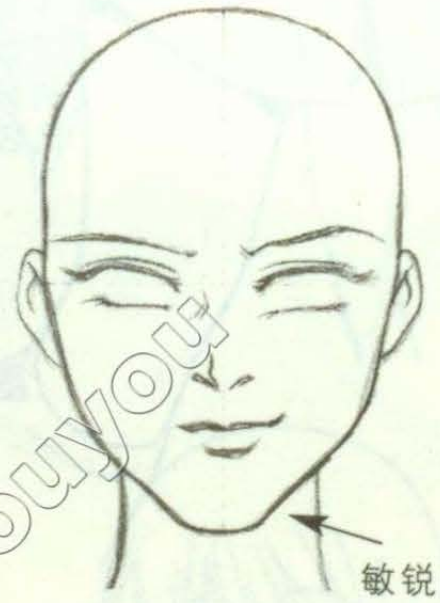
有活力的类型。双眼皮的细长眼睛、歪着的嘴是其特点。

表现角色的要点
- 眼睛、嘴、眉毛都描绘成非对称的。
- 尖锐、消瘦效果…头发、衣服、体型的设计都要表现出棱角感和尖锐感。
- 露出额头有善于交际的感觉，额头被遮挡有阴险的感觉。
- 角色的攻击性是用下巴、肩部等部位的棱角表现来强调的。



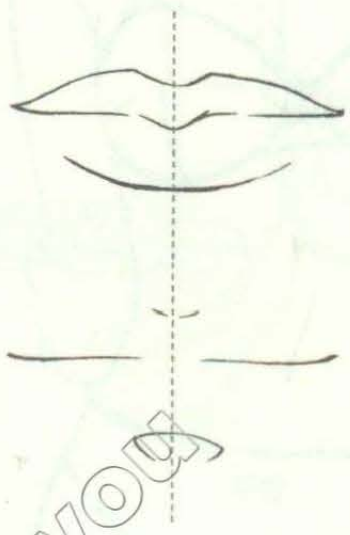
坏坏型的特征。下眼皮向上拱起。

参考：通常的吊眼角。下眼皮向下垂。

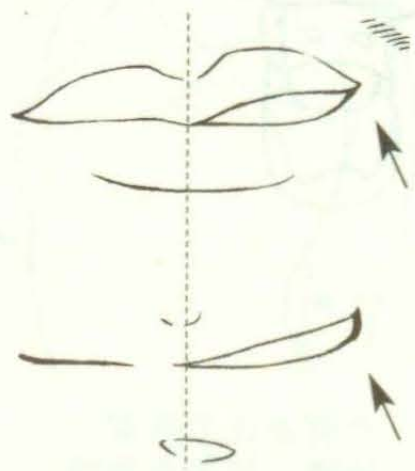


表现有点坏的感觉的要素是“非对称”

通常的嘴部都是对称的。



使坏时的嘴部是非对称的



使坏时的嘴。一边是张开的。

混合相反的两种感情表现的要素，就可以表现出坏坏的感觉。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

变化的要点 眼睛和瞳孔的大小发生变化。

眼睛上下有一定宽度，这样有敏锐的感觉，显得气势很强。

强调双眼皮，感觉是很乖僻的角色。

细长、双眼皮、瞳孔很小的三白眼，感觉非常阴险。

眼皮的运用

下眼皮向上拱起

用于通常型，是笑起来时的眼睛。

用于垂眼角型，感觉垂眼角很厉害。

脖子角度变化带来的效果

仰视的感觉

俯瞰的感觉

不从正面注视对方，这样可以很容易表现出责难、责备等等的使坏感觉。

下巴抬起，从侧面向下看。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

全身

由于坏心眼和攻击性都属于外向性，所以头发向外翻卷比较好。

刻薄是通过尖锐有棱角的线来体现的，所以肩、领子都要有棱角。

这里的服装比较普通。

● 关键是强调骨感

肩幅窄一点比较好，这样骨感很强。

直线的

曲线的

强调刻薄感的身体线条。削肩、较平的骨盆、没有赘肉的四肢是应该着重表现的。

强调女性味道的身体线条。圆润的肩部、柔和的胸部、圆弧曲线很大的腰部、各部位都粗一些是其特征。

直线构成

描绘出骨盆的形状。

与一般女性圆润的感觉相反，身体线条都是由直线构成的。

女性化曲线构身体线

由于锁骨一个性感位，所以锁该被看到。领口比较大恤设计。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

既定的服饰

采用强调刻薄感和尖锐感的服饰比较好（男性化的设计比较好）

由于锁骨也是一个性感的部位，所以锁骨应该被看到。采用领口比较大的T恤设计。

锁骨

开放式的衣领

迷你裙

衣服的设计看不到腰部的粗细。

由于腿部比较细，所以采用比较苗条的裤子。

- 可以看出胸部轮廓
- 看不到腰部轮廓
- 站立的姿势显得非常有自信。

基本对内衣的款式不是很在乎，一般都是通常的款式。

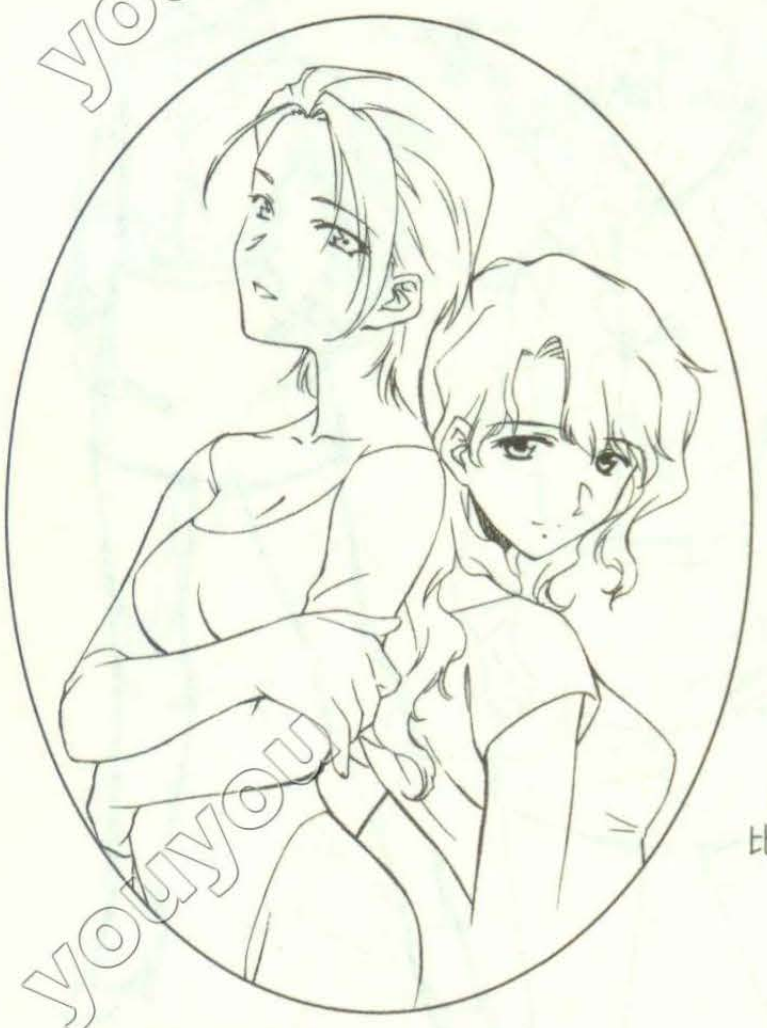
女性化的曲线构成身体线条

youyou

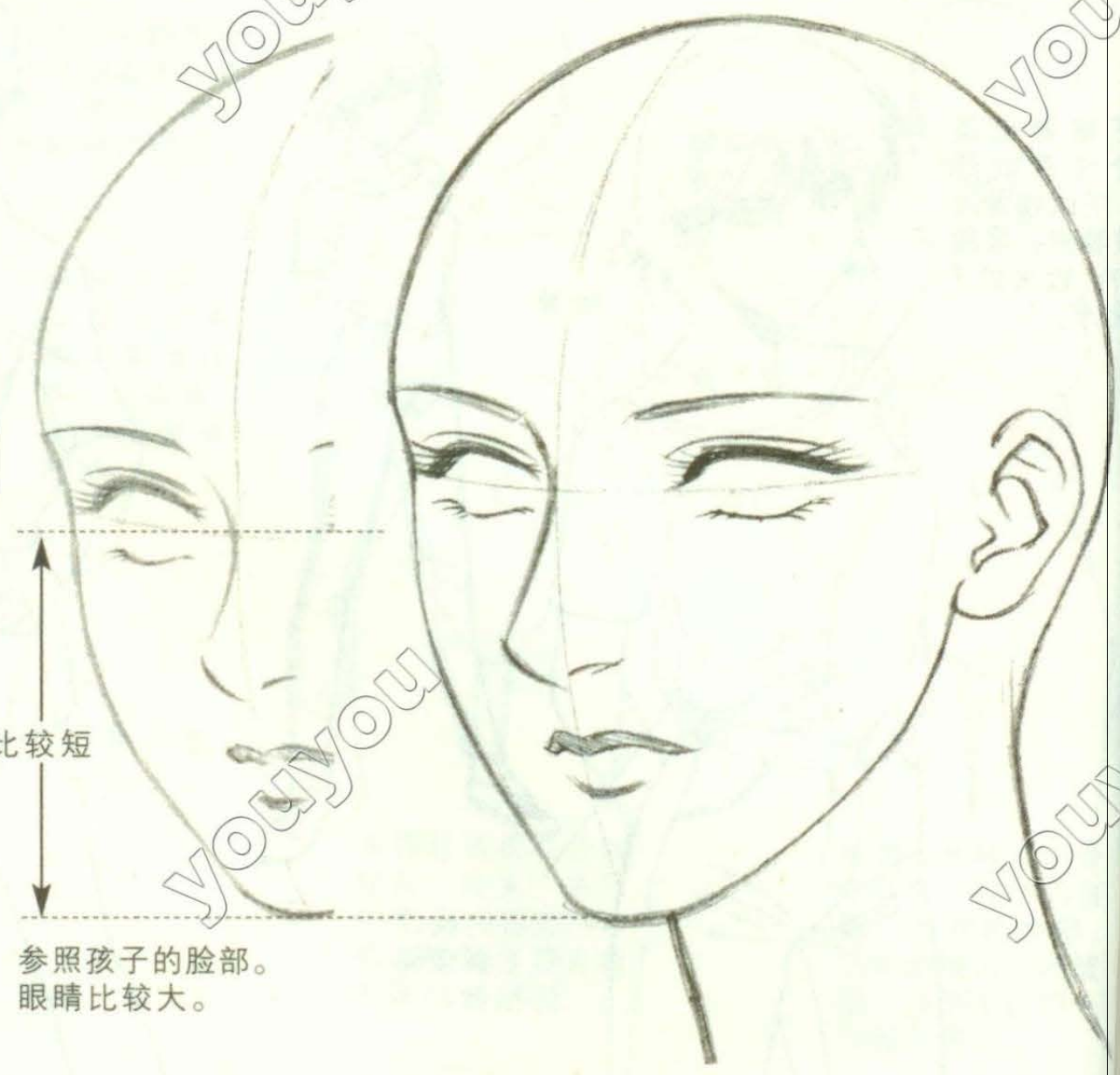
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

09 大姐姐型

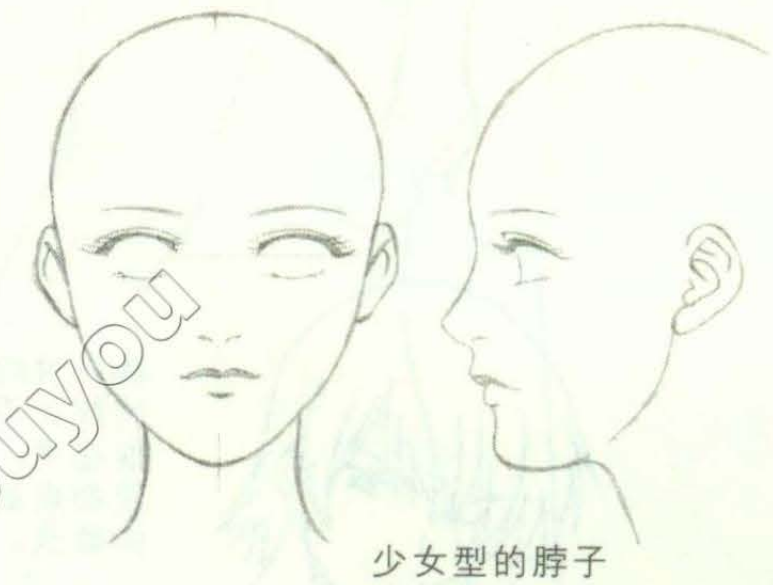
主要是成熟的面孔。比较长的脸部、挺拔的鼻子、较小的眼睛是需要用心描绘的。



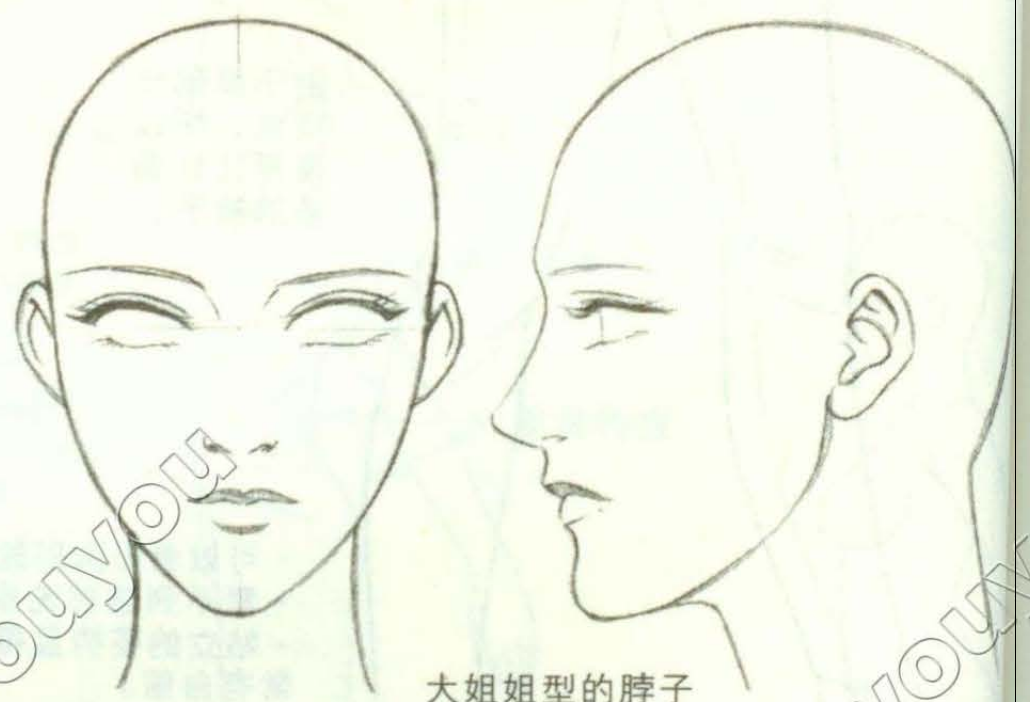
表现角色的要点
・主要有动和静两种类型
・动…运动型。以健康、积极为中心描绘其特征。
・静…文静型。以温柔、娴静、婀娜的情绪为中心。



参照孩子的脸部。
眼睛比较大。



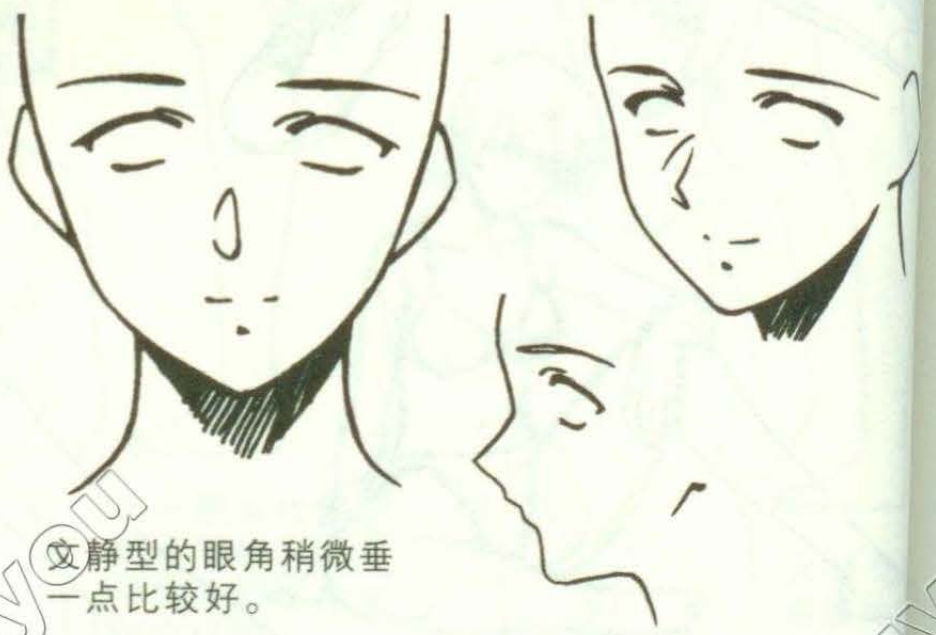
少女型的脖子
比较细。



大姐姐型的脖子
稍粗，略长。

运动型和文静型

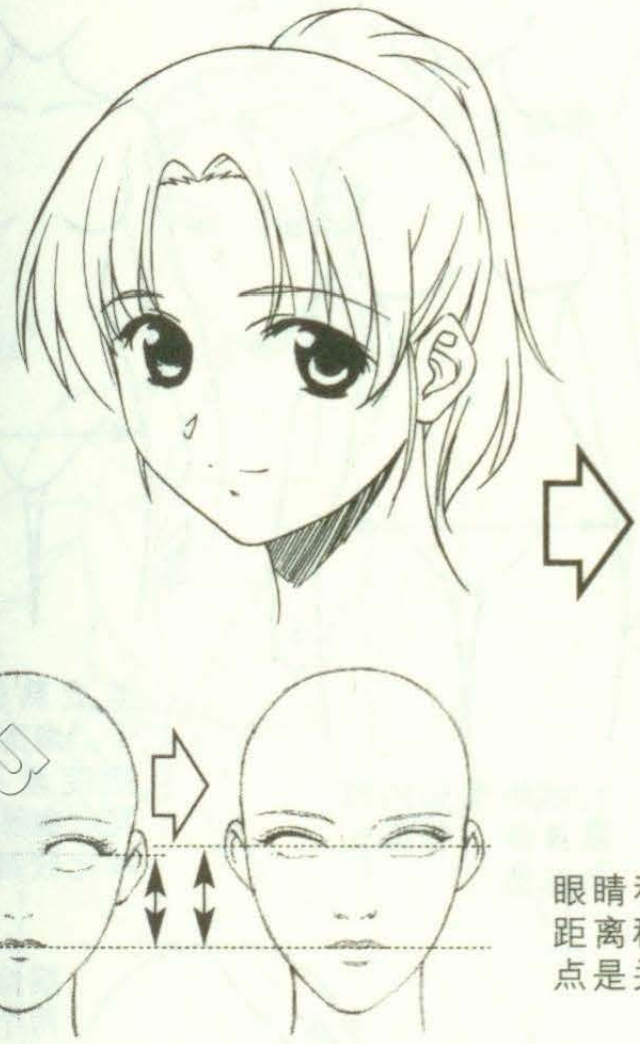
运动型的眼角稍微吊一点比较好。



文静型的眼角稍微垂一点比较好。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

变化的要点　把少女的面孔变成熟



眼睛和嘴部的距离稍微近一点是关键。

眼睛大一些，瞳孔小一些比较好。

少女的面孔

普通

吊眼角（健康、活力型）

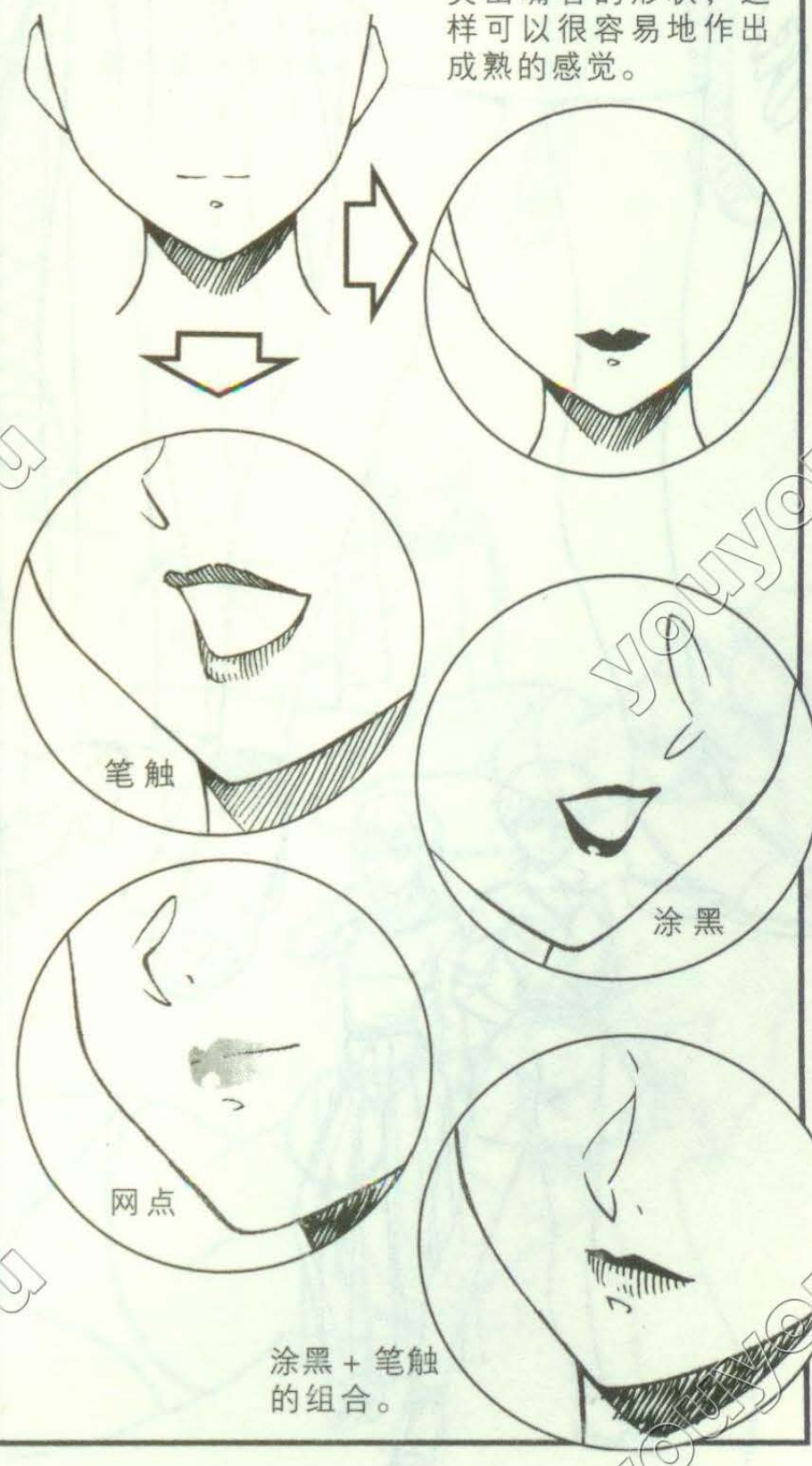
垂眼角（娴静、温柔型）

成熟的面孔

瞳孔比较小

☆口红的描绘

突出嘴唇的形状，这样可以很容易地作出成熟的感觉。



WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

全身

肩膀较宽比较好

运动型的比较积极。大多是迷你裙、短发。文静型不是很积极，大多是长裙、长发。在效果上是两个极端的对比。

运动型

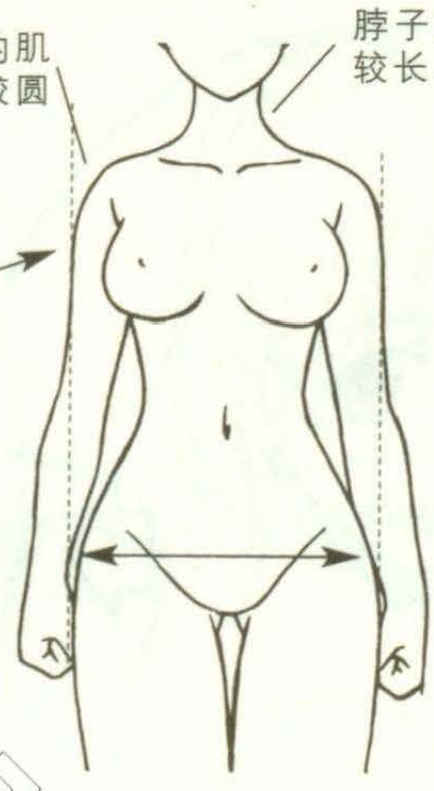
文静型

● 成熟的身体。胸部和臀部都比较大

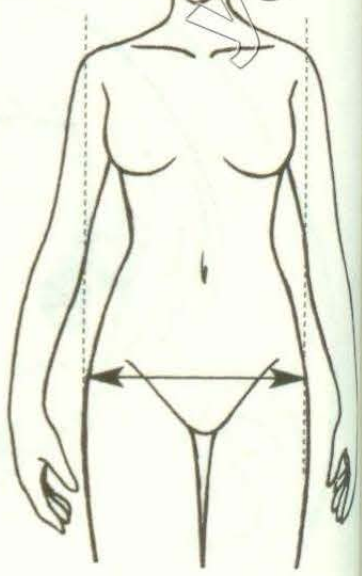
肩部的肌肉比较圆润。

脖子比较长。

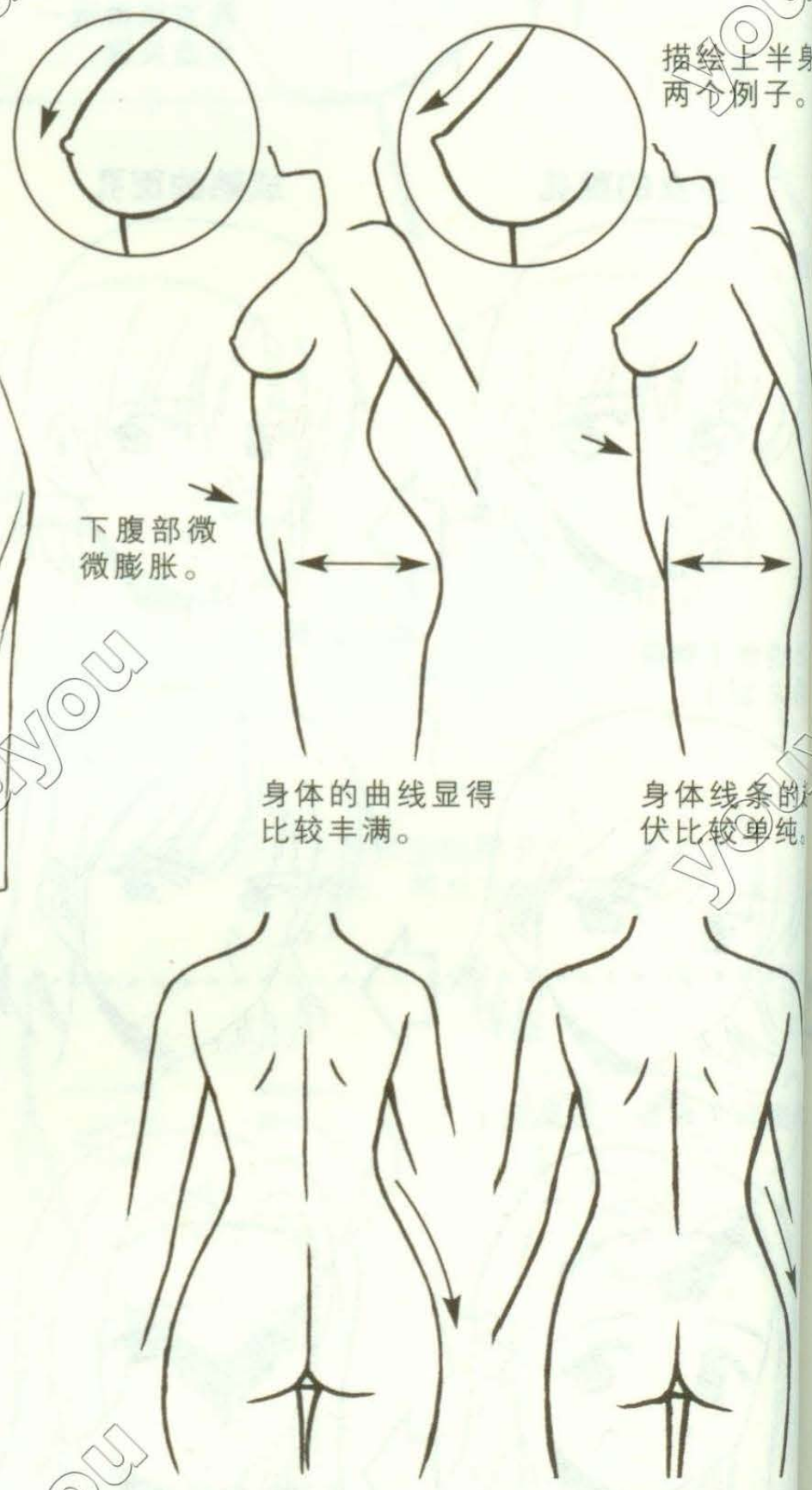
上臂有脂肪，所以略粗。



大姐姐类型的成熟身体。臀部比肩部宽。



半成熟的女孩子。肩宽和臀部宽度差不多相同。肩部和上臂都比较细。



描绘上半身两个例子。

下腹部微微膨胀。

身体的曲线显得比较丰满。

身体线条的起伏比较单纯。

臀围扩大，这种曲线看起来非常有生气。

臀围基本上还是直线构成的。

比较长所以挽起来。

这样卷起来像是短紧身裤。

薄底浅口皮鞋

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

既定的服饰

由于大姐姐类型比较朴素，所以得体的衣服比较好。

比较长所以挽起来。

配有项带的罩衫

项带

裙子不是很宽大。

前面结成一个结（领结、前部、衬衫）

前面有开衩

网眼袜

这样卷起来像是短紧身裤。

薄底浅口皮鞋

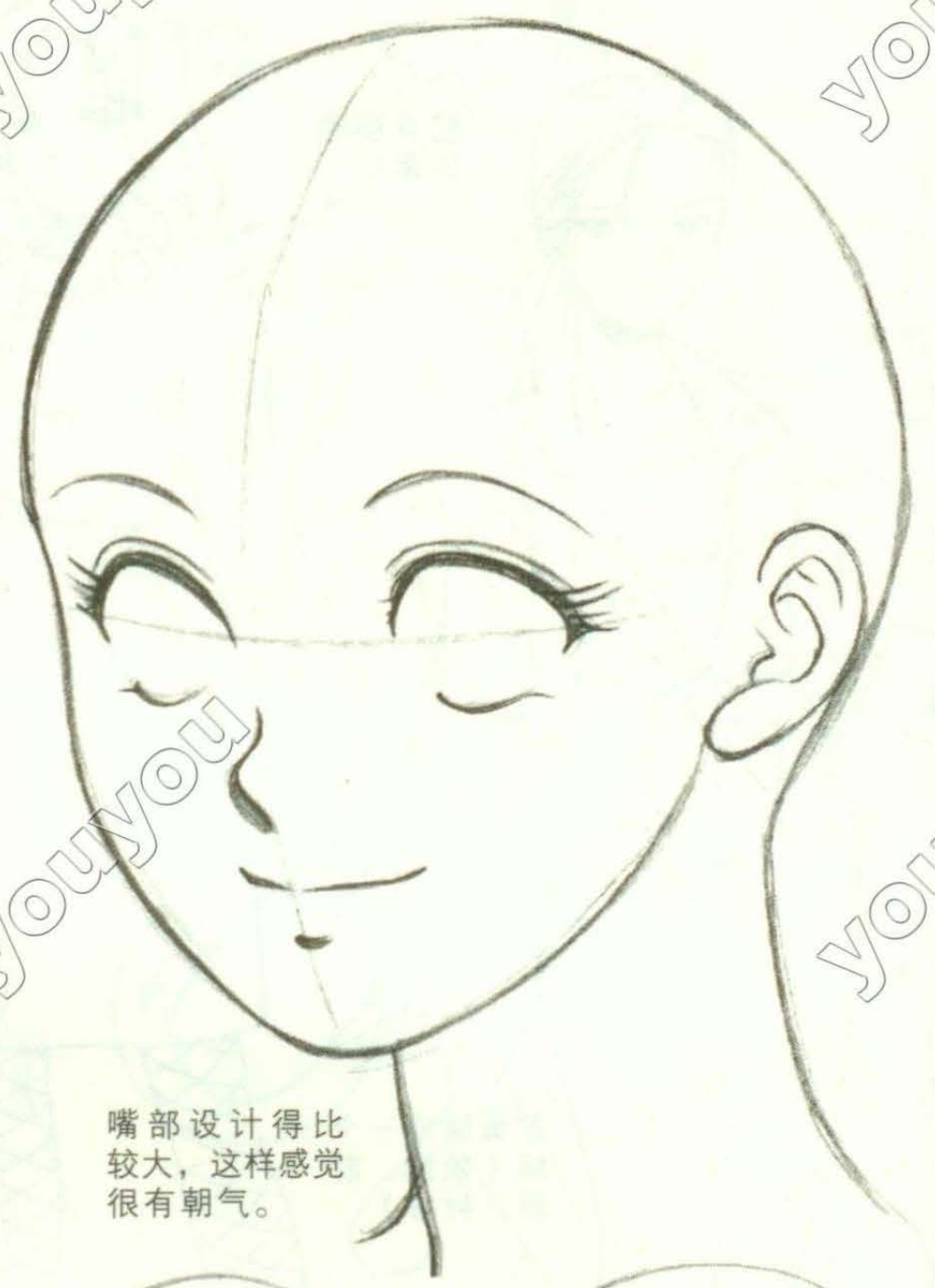
youyou

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

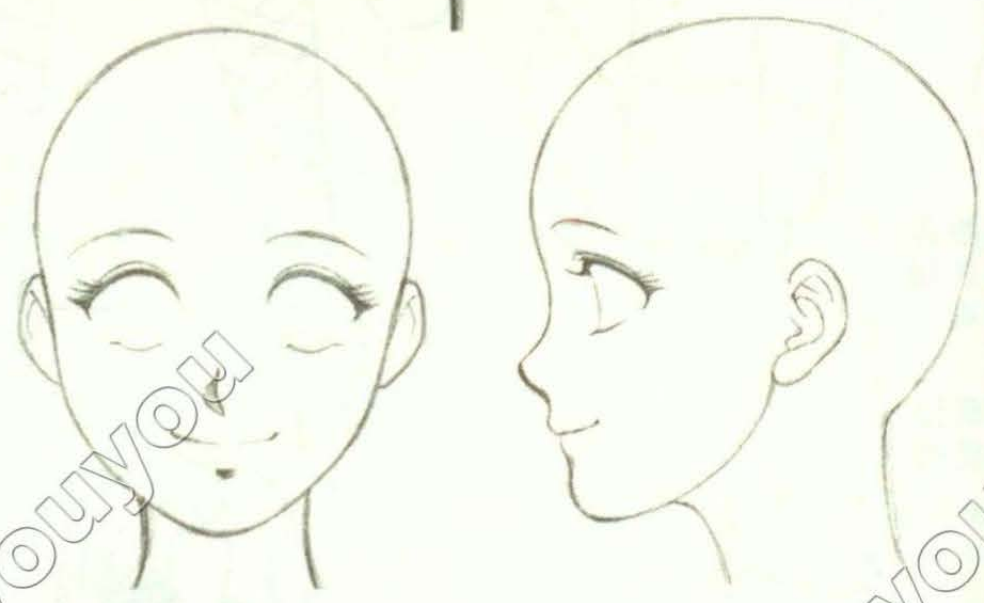
10 小女孩型

脑袋大、圆脸、大眼睛、亮晶晶的瞳孔是其特点

表现角色的要点
・小女孩型并不等于小孩，指的是身高、作风、外表这些方面很像小孩。
・头部一定要画得比较大。
・注意着重强调有很大缎带和花边的饰品和服饰。
・天真无邪、纯真、健康是基本特征。



嘴部设计得比较大，这样感觉很有朝气。



头部比较大的效果和衣服的效果

普通的角色

头上系一个发带显得非常饱满和稚气。

普通的角色着不合适的服她穿起来显得非常爱。

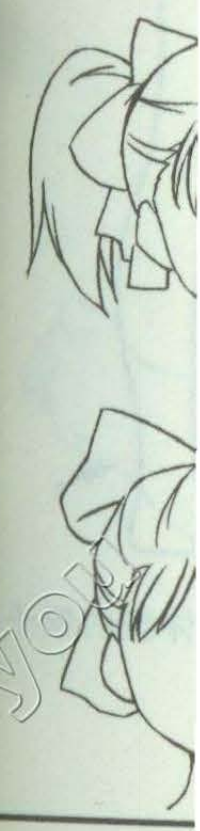
变化的

【看起来

● 对称

● 不对称

发带是关

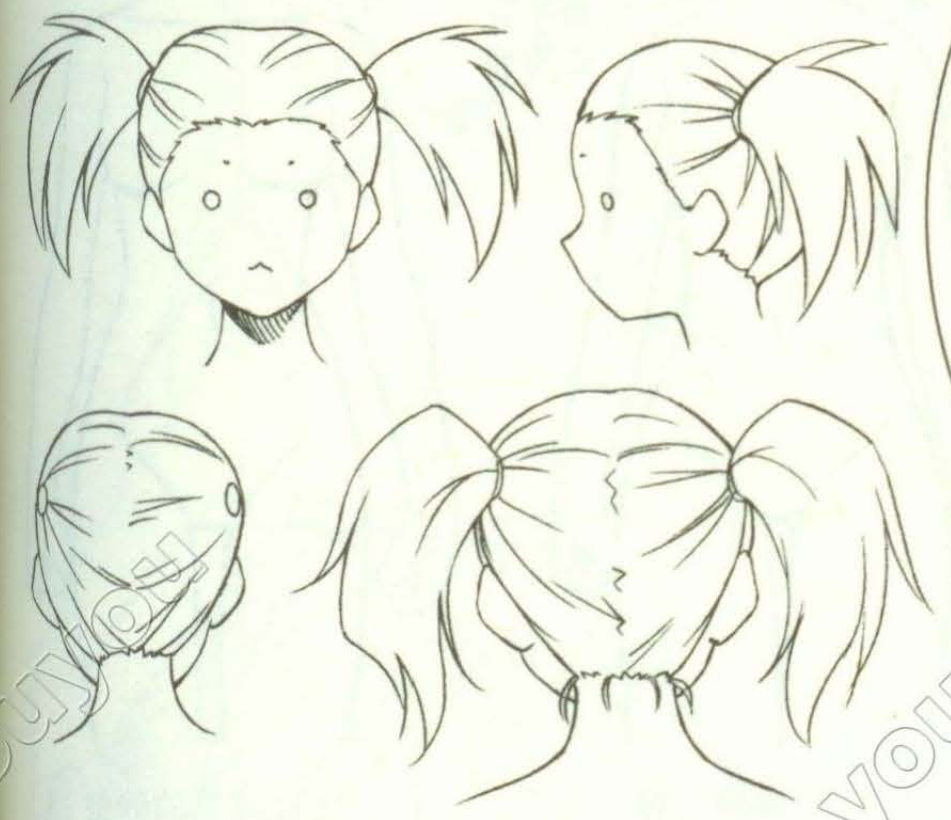


WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

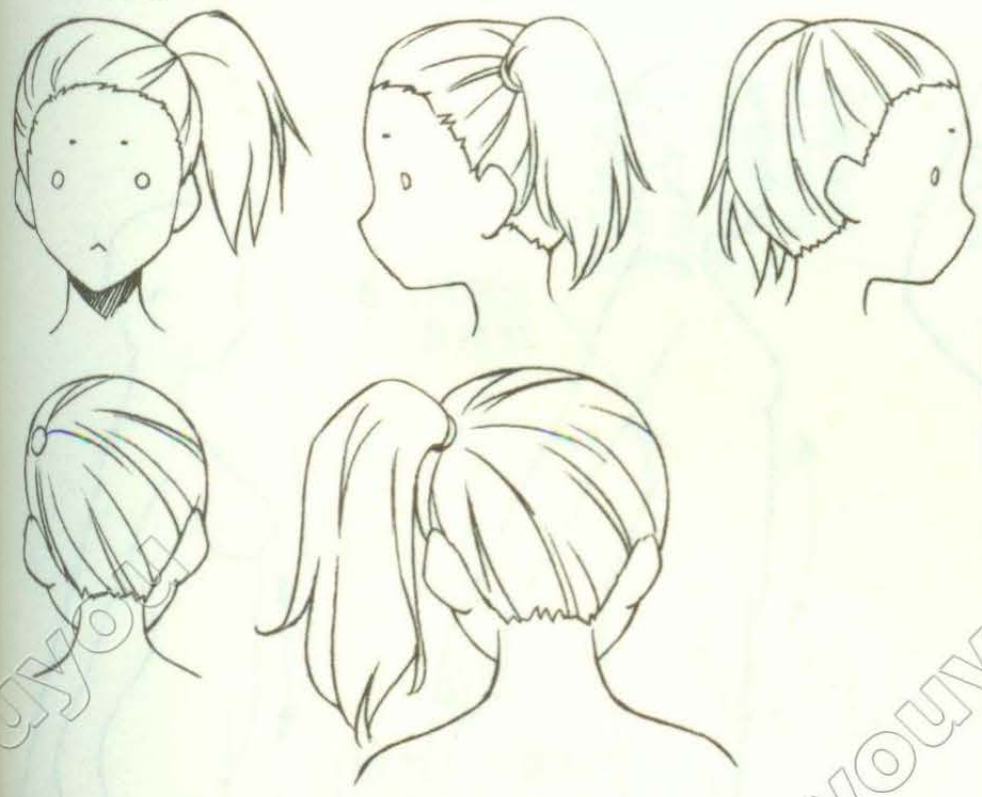
变化的要点 发型和饰品

【看起来最具代表性的孩子发型】

● 对称发型



● 不对称发型



发带是关键（各种各样的发带）

发带要画得足够大。

头发上加饰品也很有效果。

正面看不到而从后面看得到的发带，大多用于比较成熟的大姐姐型角色。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

全身

肩部小，肩幅窄

裙子很宽大

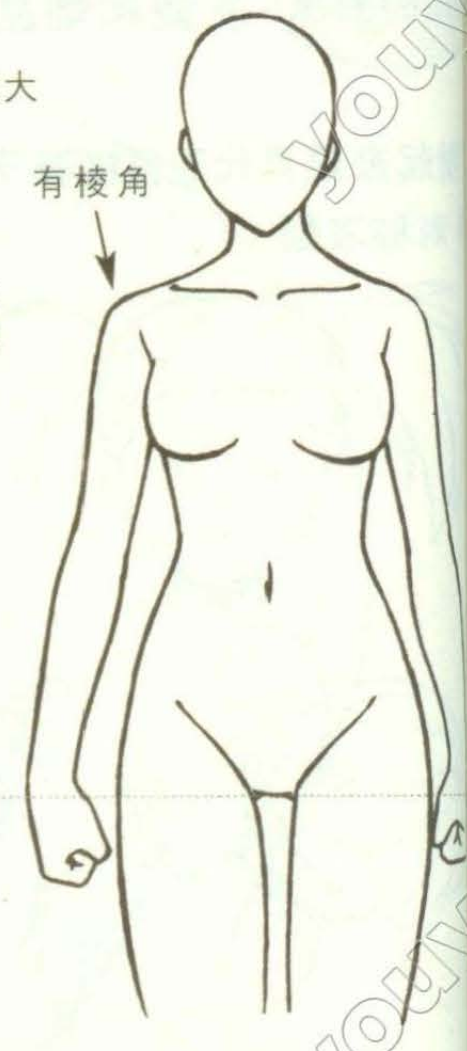
有花、动物、水珠之类的图案。

小女孩的服装基本上以便于活动的衣服为主，不用十分合体，衣服宽大一些比较好。

这是一般所说的儿童的体型。胸部很平坦，腿部比较粗。

● 胸部小类似筒形的身材

孩子型的体型。肩部比较窄，胸部也没什么起伏。

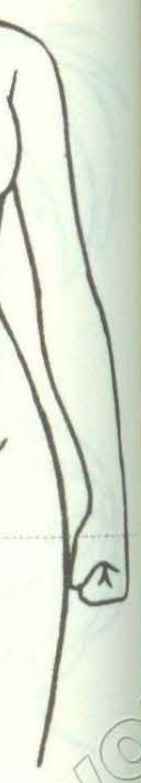


比较成熟的体型

成熟体型的例

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

既定的服饰



本型

看起来很宽大的裙子。裙摆在膝盖以上，看起来很有孩子的朝气和活泼感。

长袖的水手服

七分长裤

靴子

宽大但是比较短的连衣裙。完全遮盖体型，感觉非常可爱、活泼。

吊带衫

短裤

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

11 千金小姐型

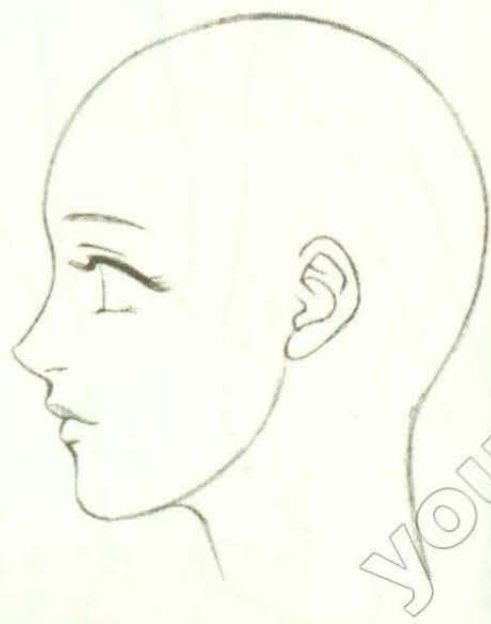
看起来比较迟钝，大且眼角下垂的眼睛是其基本特征。发型一般看起来都很美丽，所以发型要认真处理。

表现角色的要点
・还不知世事
・迟钝
・富有
・时间充裕 = 有很多时间花在发型和衣着上。

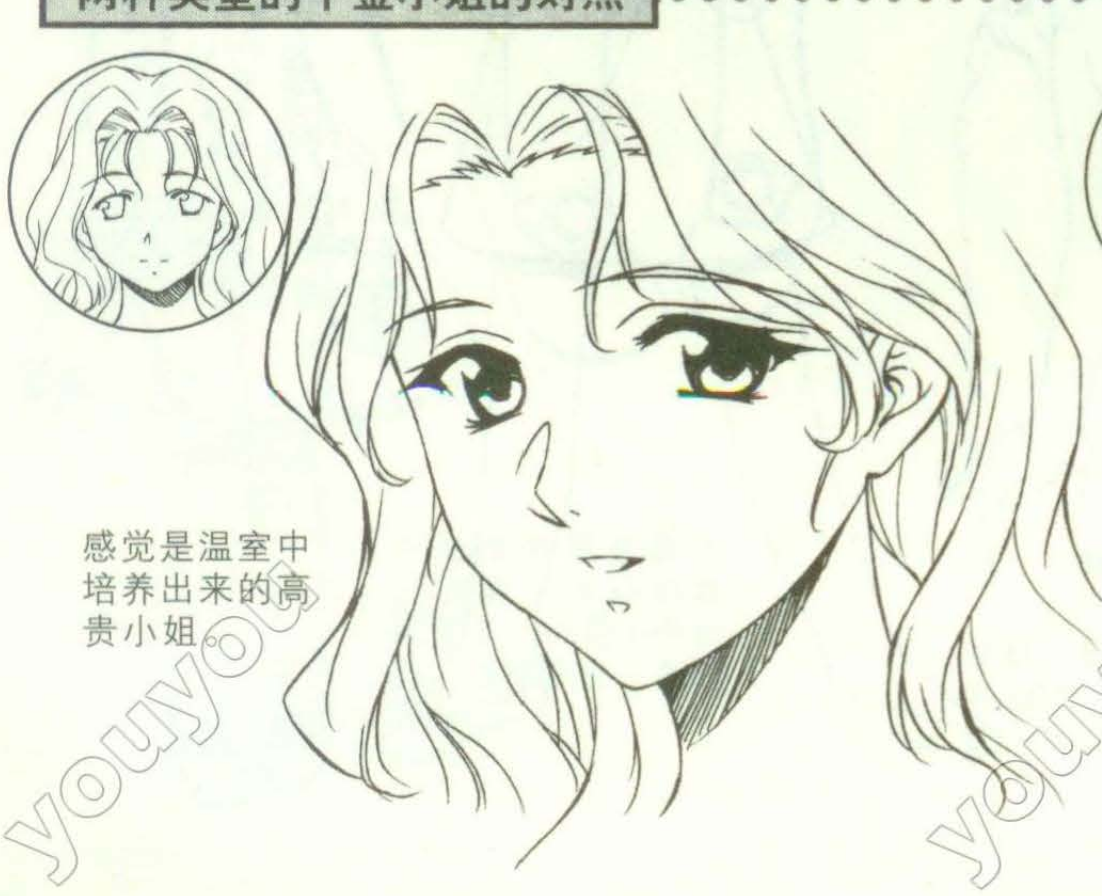
・漂亮的鼻翼
・柔和的嘴唇
・鹅卵形的轮廓，脸颊细长。

温柔的千金小姐
・瞳孔很大…看起来很纯真。
・双眼皮，垂眼角…看起来很温柔。
・小嘴…规矩、温顺
・偏圆的脸型…温顺，温柔。

感觉很厉害的千金小姐
・下巴很尖
・瞳孔比较小。吊眼角，嘴巴比较大。
・感觉有点坏，任性。
・眉毛比较短也比较细，这样给人厉害的感觉和冷峻的印象。



两种类型的千金小姐的对照



感觉是温室中培养出来的高贵小姐。

坏坏的、顽劣的千金小姐。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

眼皮垂
睛，感
柔。

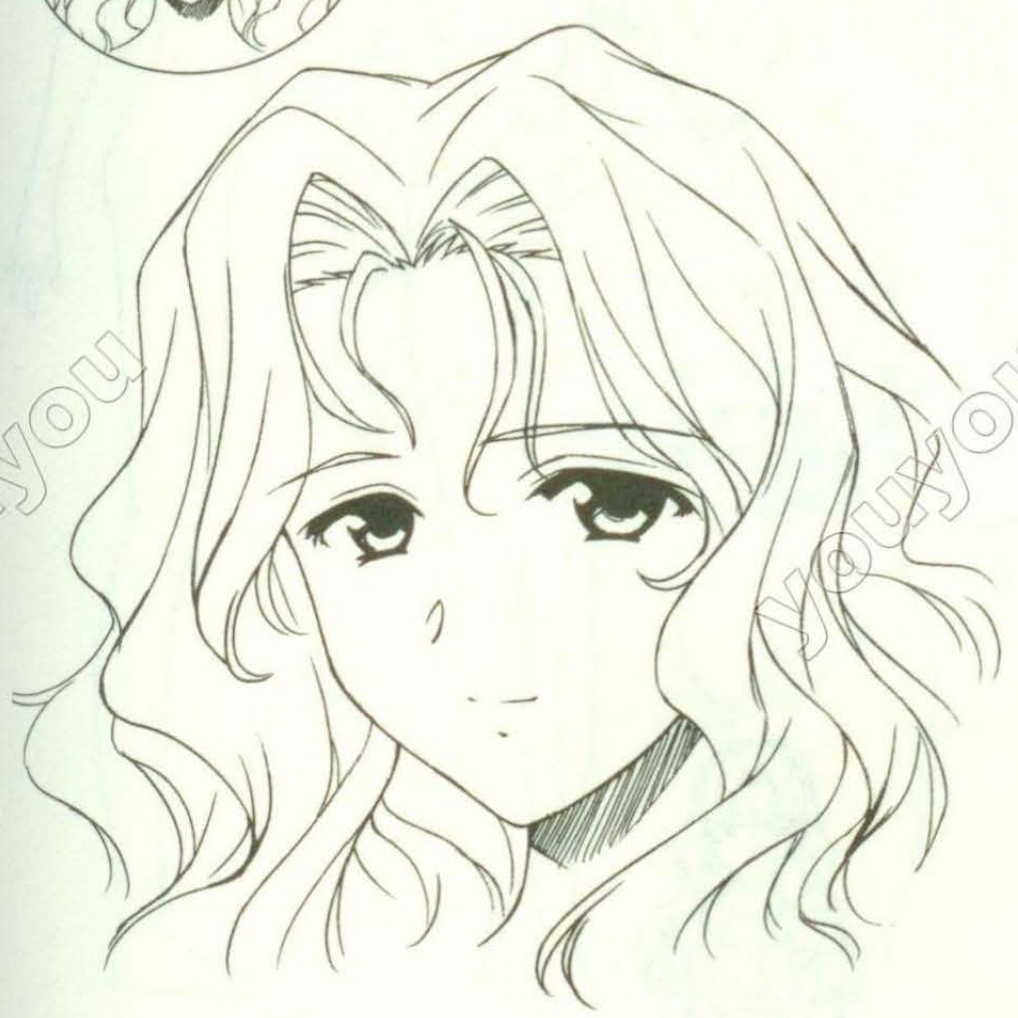
变化的要点 **发型上有洋气和传统两种变化。**

洋气的千金小姐

采用波浪或卷发的华丽发型比较好

中分。波浪发型。

背头。卷发发型。



中分，长发型

传统的千金小姐

强调直黑发比较好。

额头被遮挡。
短发型

边缘被修剪过

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

全身

衣服大致上是表现角色的安静气质为主，用饰物和褶皱（布料上的）缎带等等来表现高级感。

双脚并拢，看起来很有教养。

裙摆部分

● 身体和四肢都比较苗条

脖子、身体、胳膊、腿等等所有的部分都要仔细描绘。

由于对于“千金小姐”的设计是感觉好像在温室中培育出来一样柔弱，所以苗条的体型是基础。

体型苗条但是胸部丰满的几个例子。

普通的情况

尺码比较大的情况

尺码比较小的情况

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

既定的服饰

简单但是看起来很高级的衣服比较好。

随意而且简单的西裤和短外套，或者紧身的裙子之类很“正式”的衣服比较适当。

内衣采用有蕾丝装饰的高级制品比较好。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

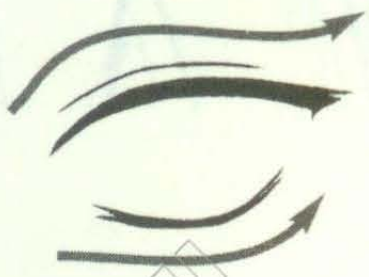
12 野性、叛逆型

气势很强，吊眼角（较细的杏仁眼）和较大的嘴是其特征。

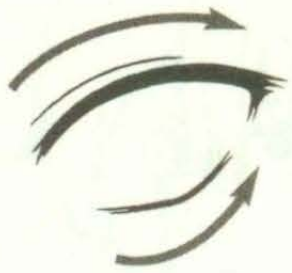
表现角色的要点
・健康的个性派
・无法无天
・不是坏人，眼睛细长才是坏人的特征。

眼角上吊、眼线比较浓，这样感觉很有威严感。

这样的设计经常用于妖怪少女、半人类、女战士等等人类以外的角色之类的，不普通的角色。



看起来很厉害的杏仁形眼睛



普通的吊眼角

瞳孔的大小会让感觉发生变化

瞳孔…中号

大号

小号

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

变化的要点 眼睛（瞳孔）和发型

简单地增强个性的既定发型

刘海比较长的类型
·头发盖住眼睛
·眼睛被刘海挡住

一只眼睛被挡住或者是两只眼睛被挡住。有意识地赋予眼睛各种神态，很容易突出强烈的个性。

马尾型
·鬓角是一个要注意的地方

发质、扎头发的方法、梳理的情况、头发长度的变化等等都有各种搭配的可能。

触角型

强调外向型个性的设计

部分头发染了色

没有染头发的情况

头巾扎得像个帽子一样

很宽的头带

大眼睛和垂眼角看起来很可爱。

眼睛细长的角色增强了厉害的感觉。

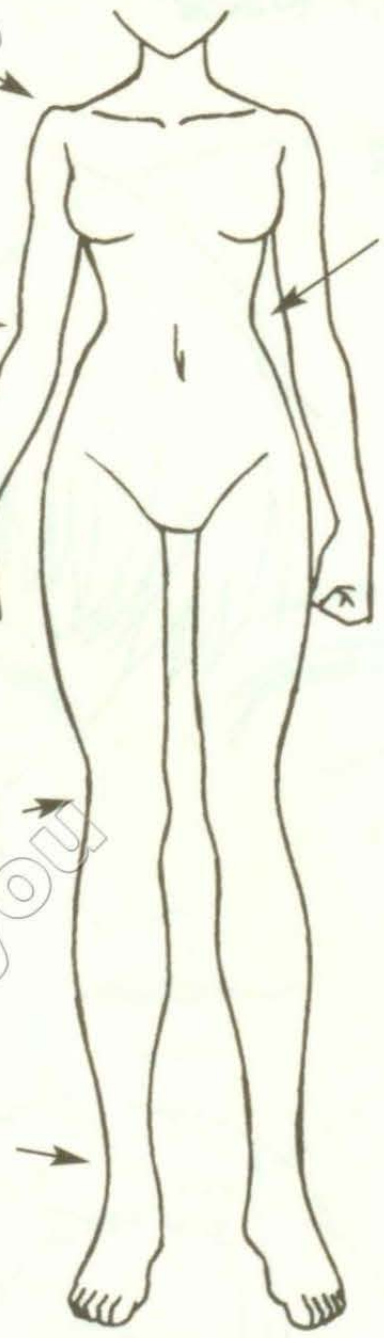
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

全身

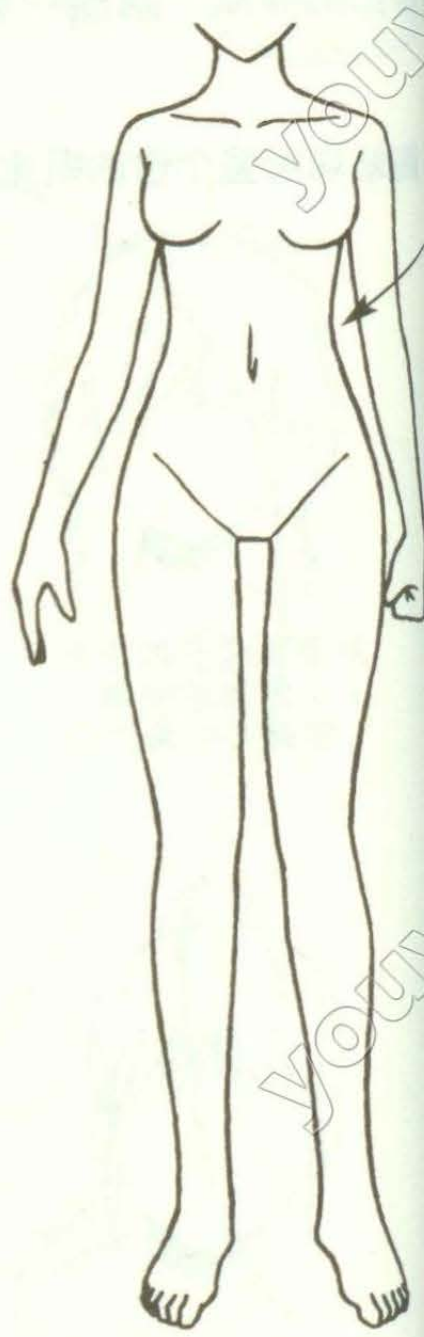
参考一下摇滚或者朋克的服饰比较好。

重叠的穿着、凌乱的穿着、有洞等等，还有金属链和金属扣之类的装饰。

强调肌肉和骨骼



野性型的角色。肩部、肘部、膝盖、踝部、腰部等等，着重强调这些关节处的纤细和肌肉的质感。



通常型的角色。四肢都使用柔和的曲线来描绘。

下巴收起目光敏锐看起来像是要进行战斗的感觉。

通常角色的正面看起来下巴是自然的。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

既定的服饰

超短的胸围。胸部的下部是露出来的。

牛仔裤经过自己剪裁后两边的长度不一样。

短的背心。不能完全遮盖住身体，看起来具有非常自然的野性。

金属制的臂环

细链状的装饰

由于自我主义非常强烈，所以身上缀着许多标志、大徽章和手环之类的东西。

猫眼墨镜

女式背心

皮夹克

紧身黑色皮革裤子

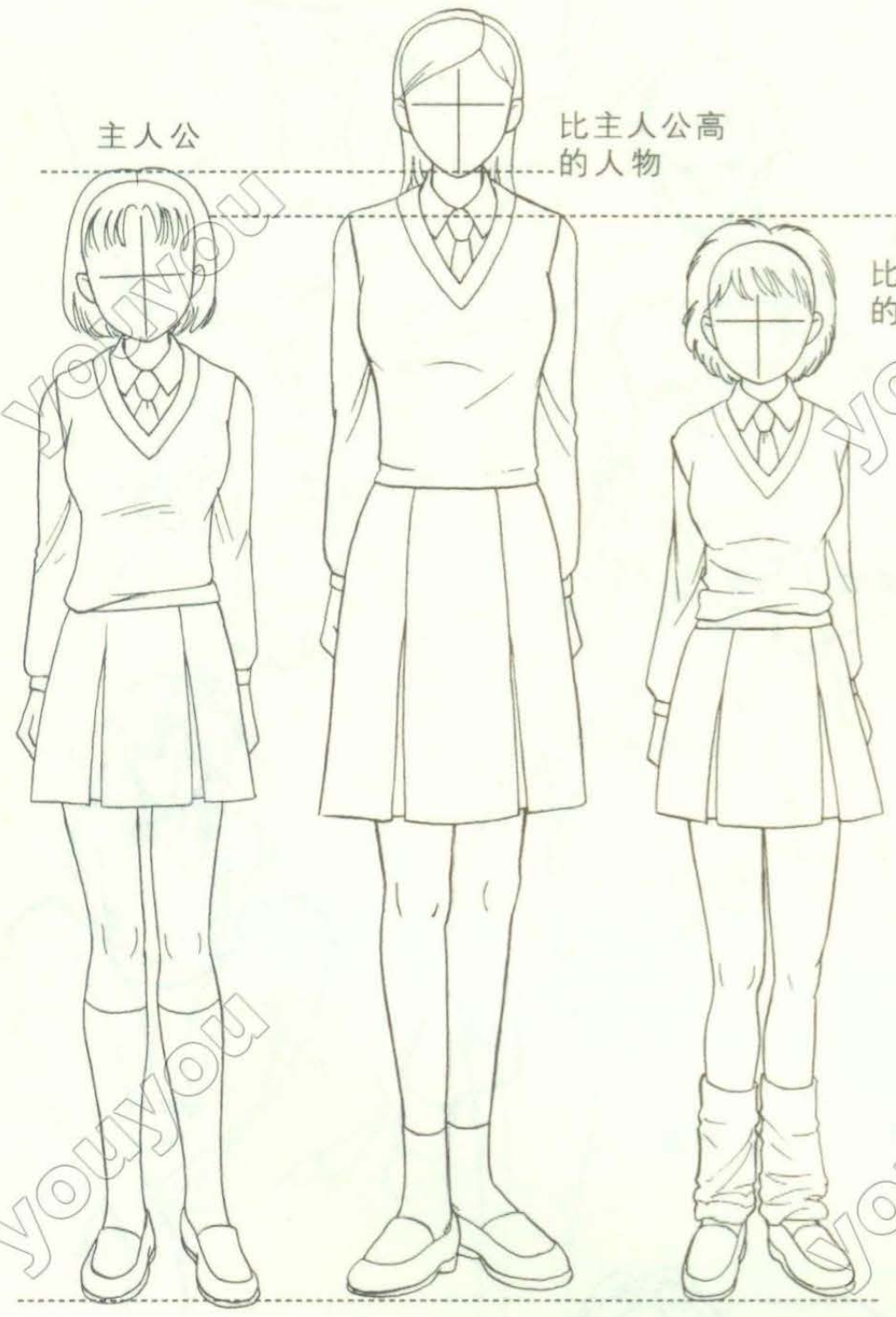
youyou

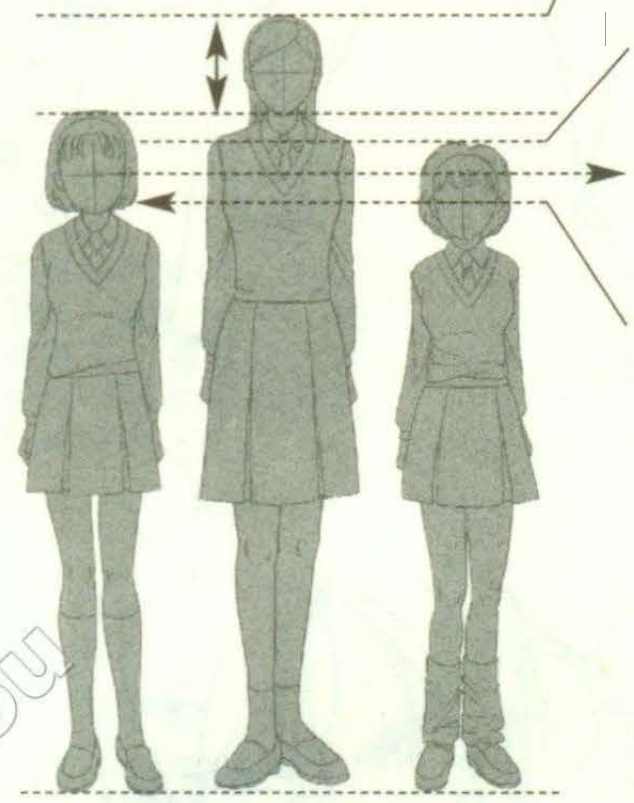
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

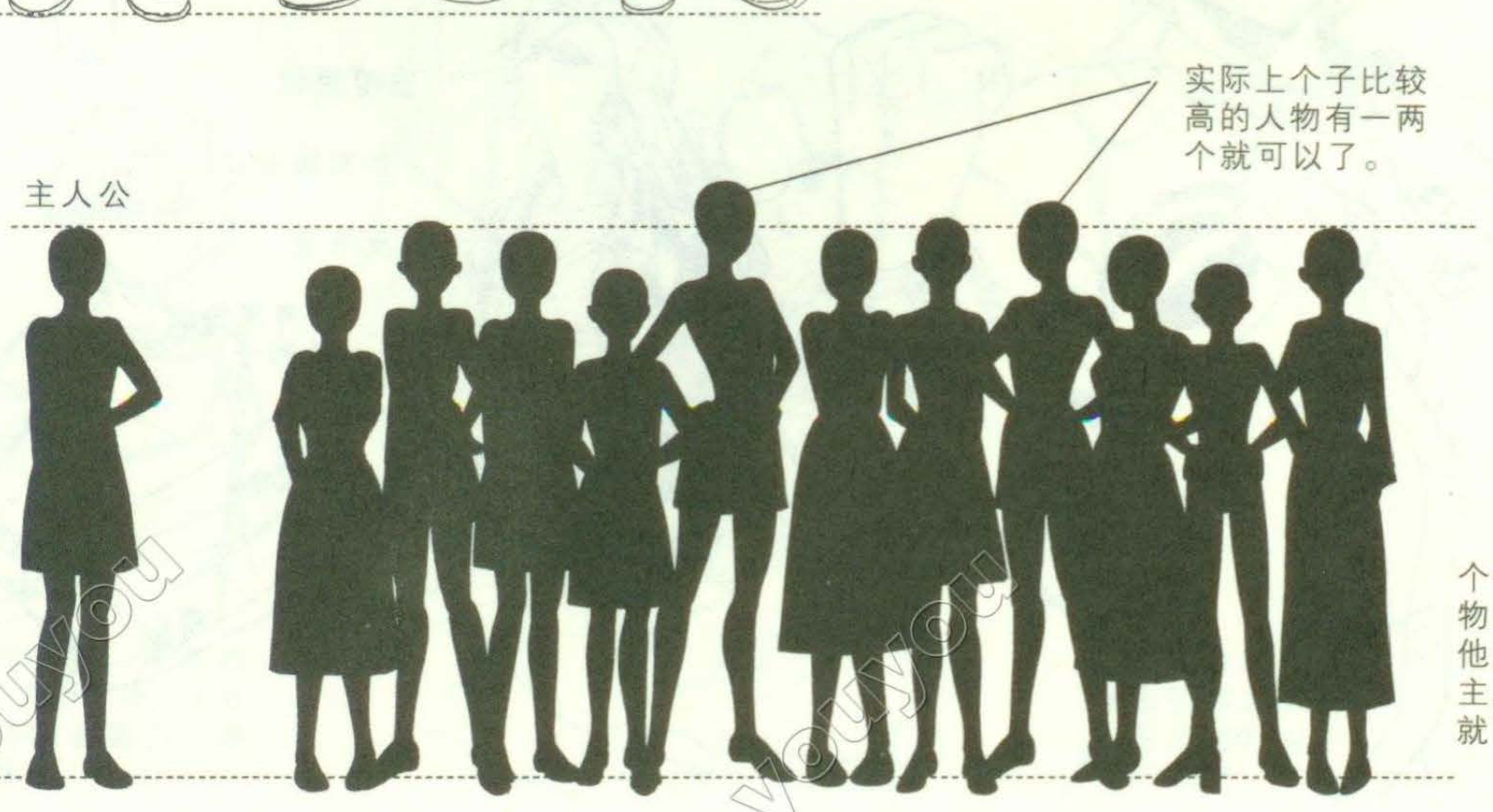
描绘身高差别的方法

在描绘角色的时候，身高差别是一个重要的要素。以主人公的身高为基准，来设定比主人公更高的和更矮的人物角色。

基本上分普通、高、矮三种类型

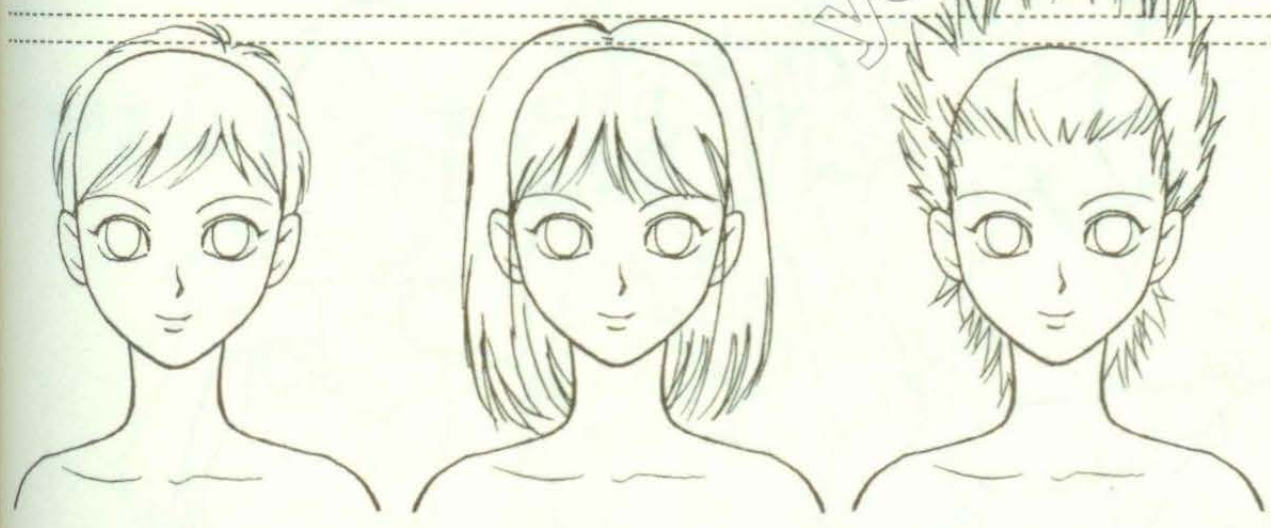




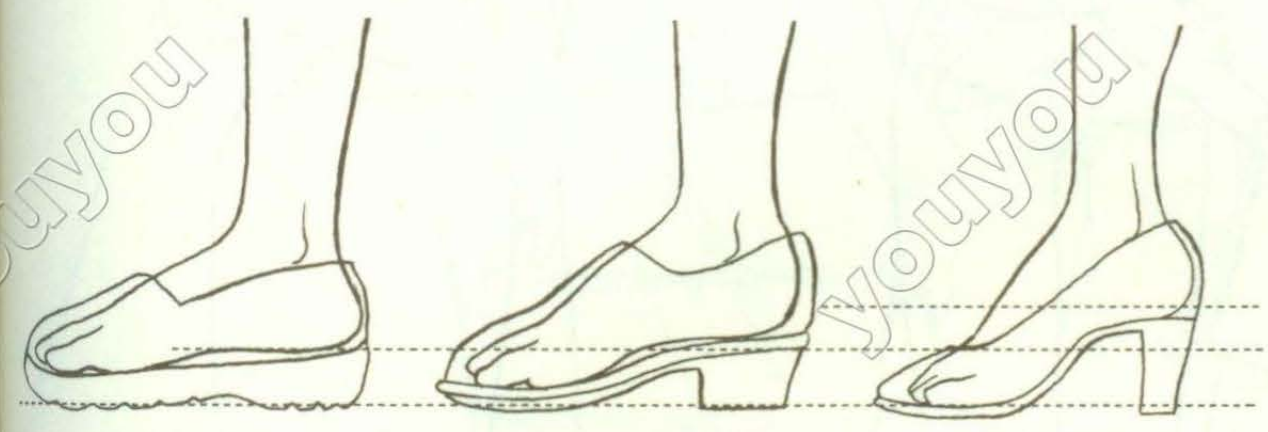


WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

【使用发型效果】 同样的身高只是头发的多少和发型的不同看起来就会有身高的差别。

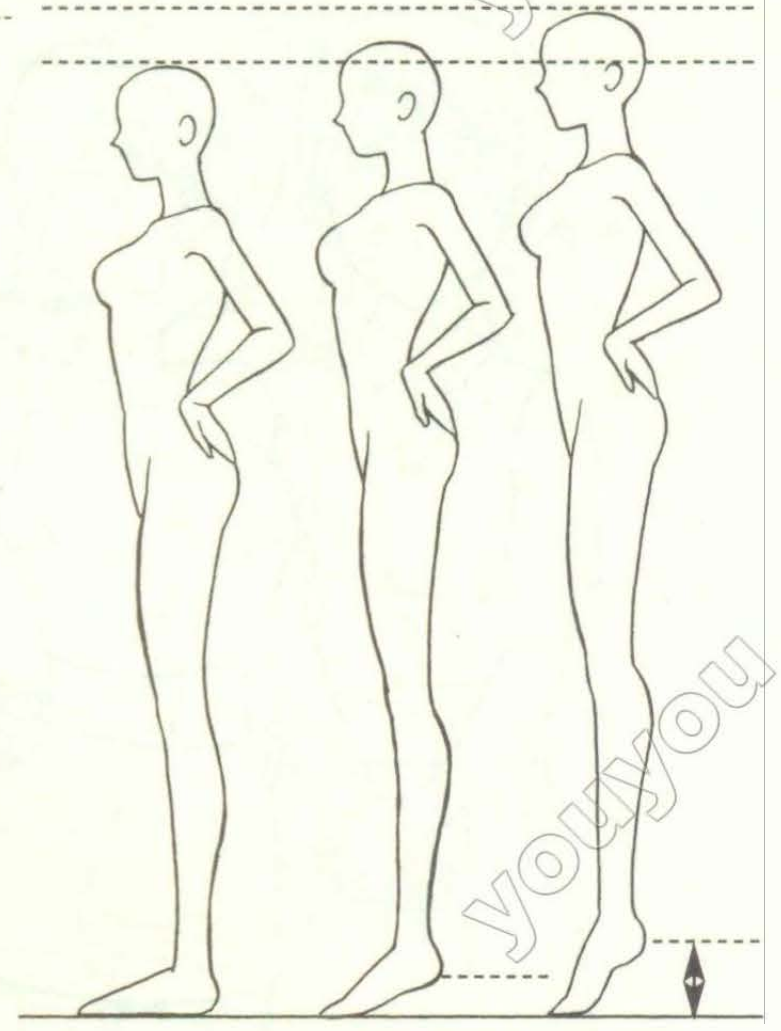


【鞋跟的高度】 根据所穿鞋子的不同，身高也会发生变化。



厚底运动鞋　　有一点跟的皮鞋　　后跟很高的鞋（长筒靴或者高跟鞋）

● 由于鞋跟高度的变化而使身高改变

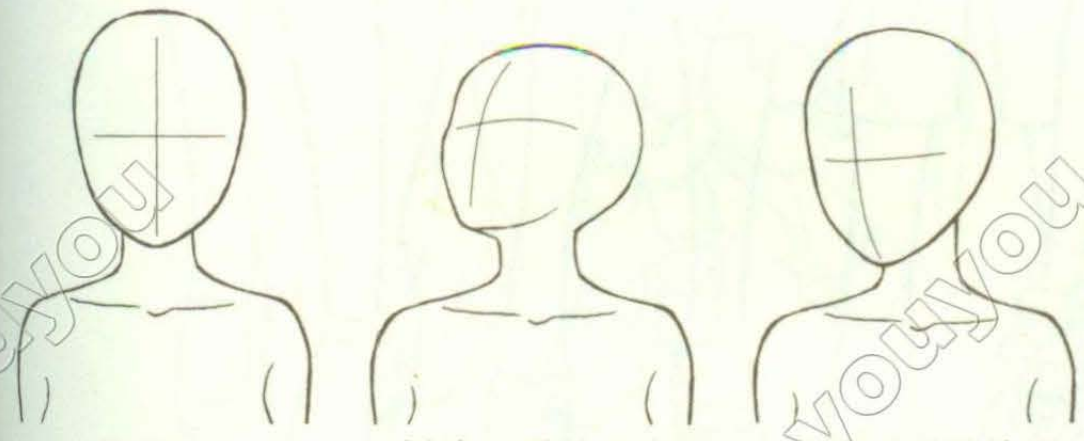


由于鞋跟高度的不同而产生的身高变化。

看起来产生变化的要点

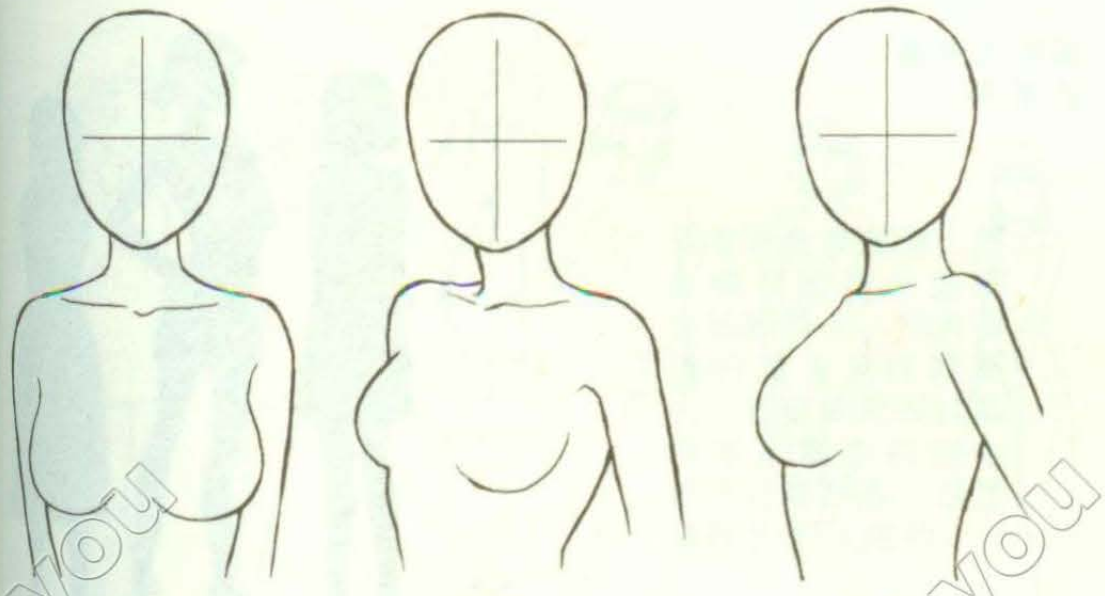
各种姿态和脚的站立姿势不同，人物看上去就完全不一样而且都很自然。

● 脸部方向的变化



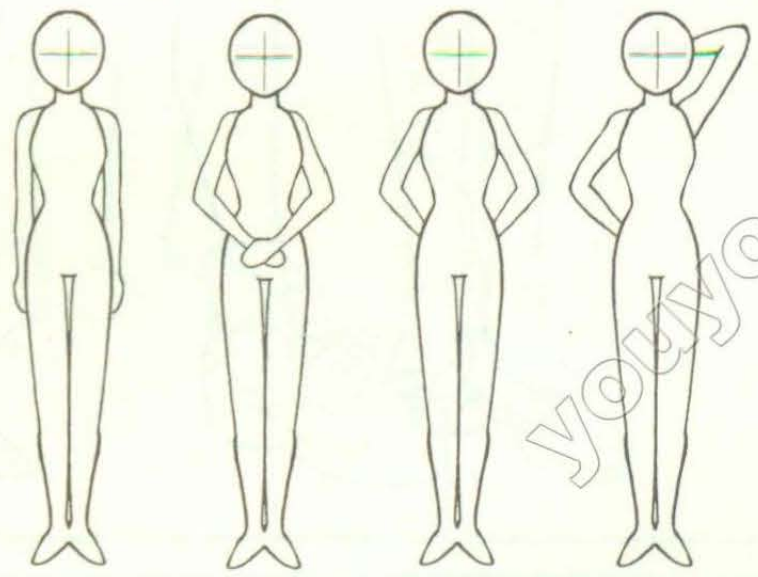
正面　　侧脸，看着天空　　低头，看着地面

● 身体方向的变化



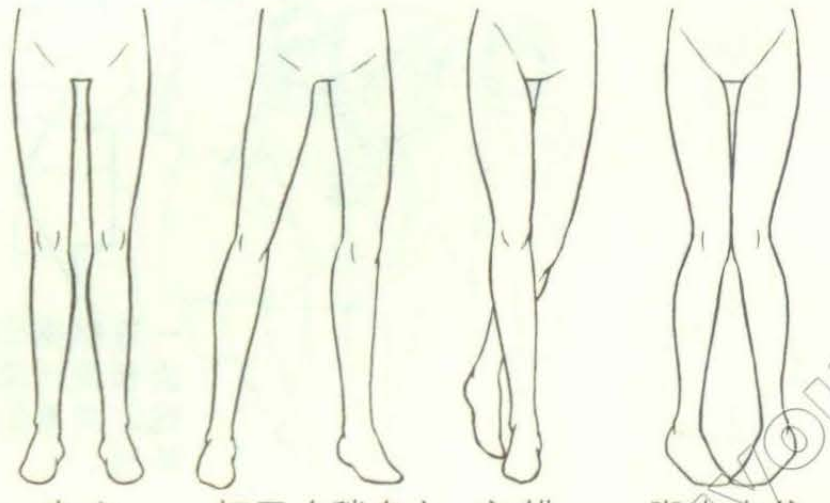
正面　　半侧　　正侧

● 手位置的变化



自然下垂　　搭在前面　　背着手　　Pose

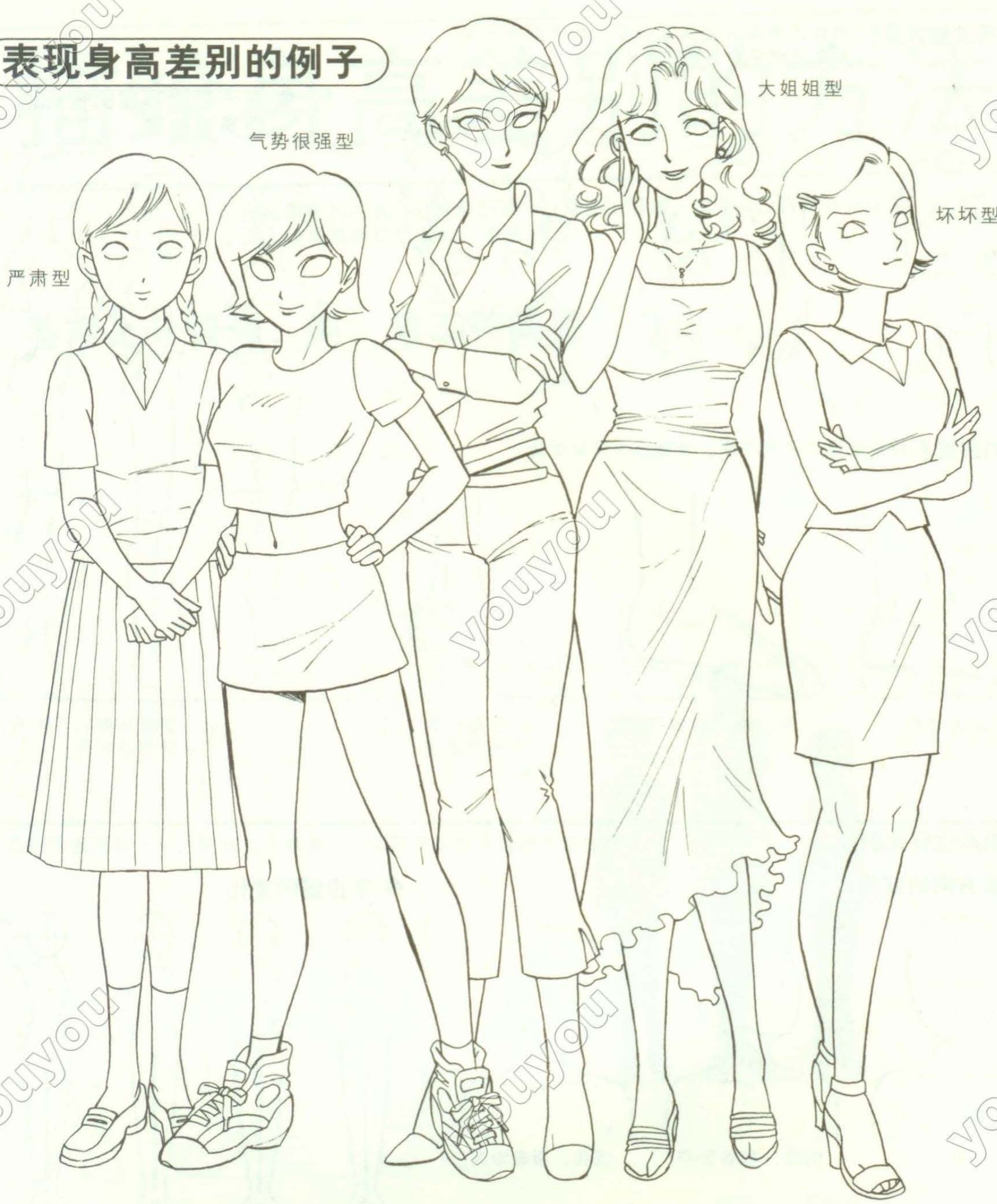
● 脚部姿态的变化



直立　　打开（稍息）站立　　交错　　脚尖内偏

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

表现身高差别的例子



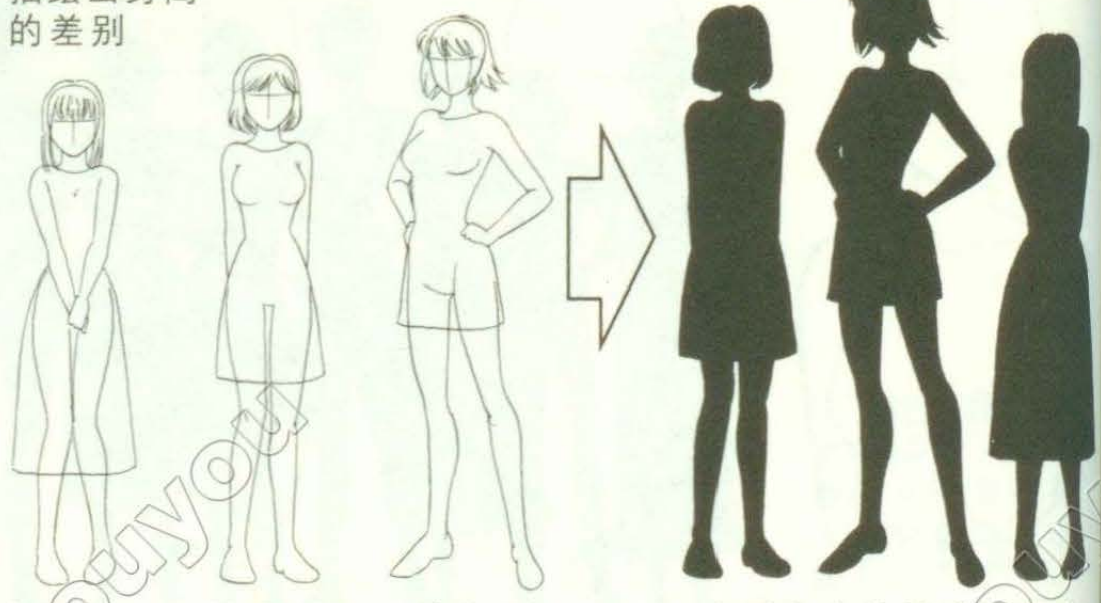
表现身高差别描绘的效果

大家都一样高的情况

内向型　普通型　外向型

一般根据印象和设计来确定身高的差别。

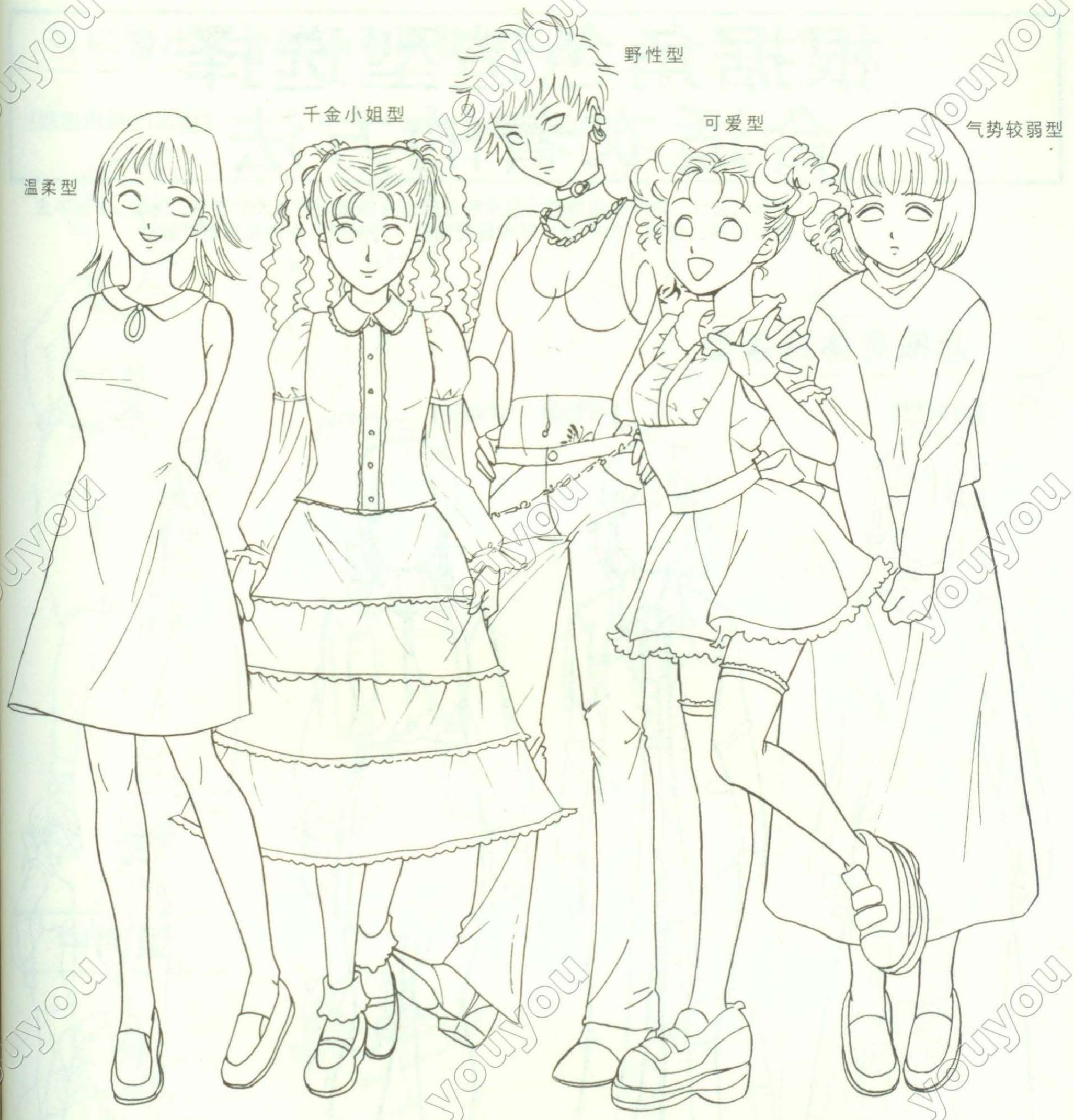
描绘出身高的差别



内向型…气势弱　普通型…严肃　外向型…气势很强

光看姿态就能进行区分

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM



破坏印象的效果

普通的角色　气势很强的外向型　气势很弱的内向型

从常识角度来说，气势很弱的内向型都会比较矮小，气势很强的角色会比较高大。在这里的设计却将本应最小的内向型设计得很高。这是漫画里要注意的。

气势很强的坏坏型　悠闲温柔型　可爱型

区分

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

根据角色造型选择合适衣着的方法

衣着的设计，将身体线条遮挡起来和显现出来的类型有很大的差别。所以，要以不太活动的角色类型（内向型）或者是好动型（外向型）作为基准进行设计。

遮掩身体线条型

【内向型】

不便于行动的衣着

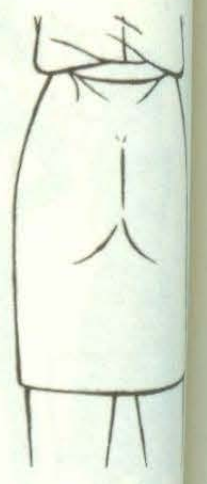
小姐　气势弱　安静

【行动派 / 好动型】

便于行动的衣着

严肃　气势强　坏坏的大姐姐　温柔

半长裙。质地比较厚所以没什么突出的形状。



贴身型，质地很薄而且柔软。

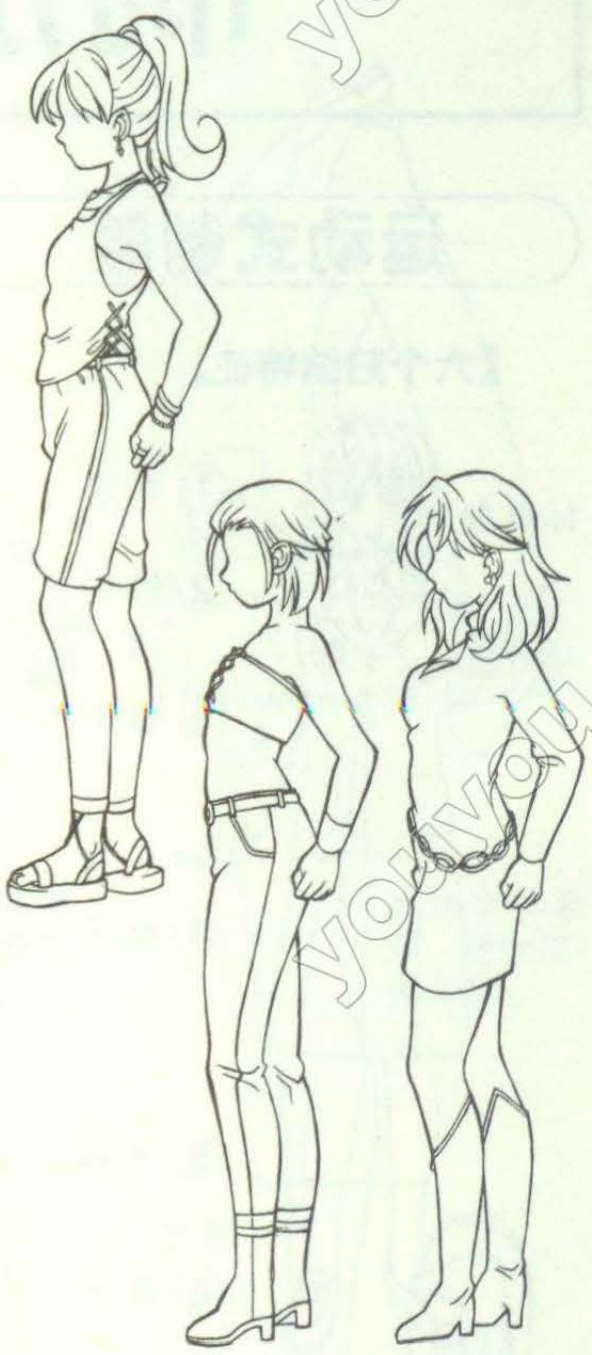
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

可以看出身体线条和肌肤的类型

好动型（外向的角色）比较多。

【露出肌肤的类型】

【强调身体线条的类型】



中间型

可爱型

很女性化的类型。上半身紧身服装，下半身是宽松的裙子比较好。

粗犷型。上身宽松、下边紧身的感觉和迷你裙的装束比较好。

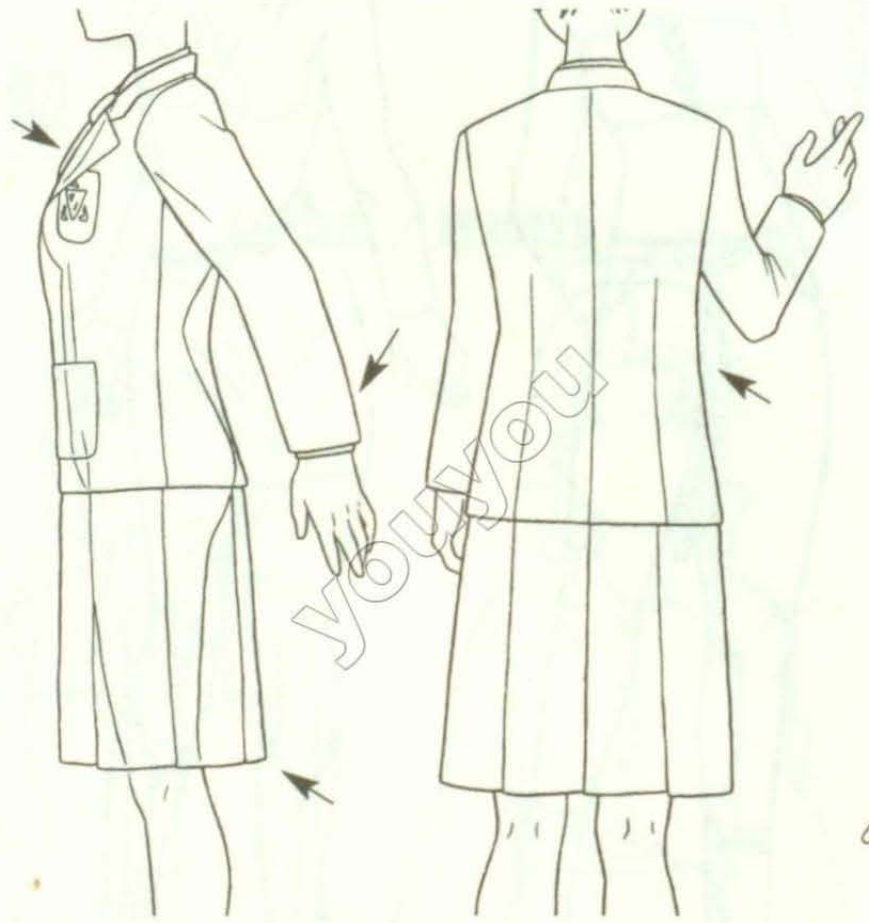
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

制服的表现手法

制服基本上以运动类服装和水手服为主。这里整理出了作为标准型基础的最具代表性的四种类型。

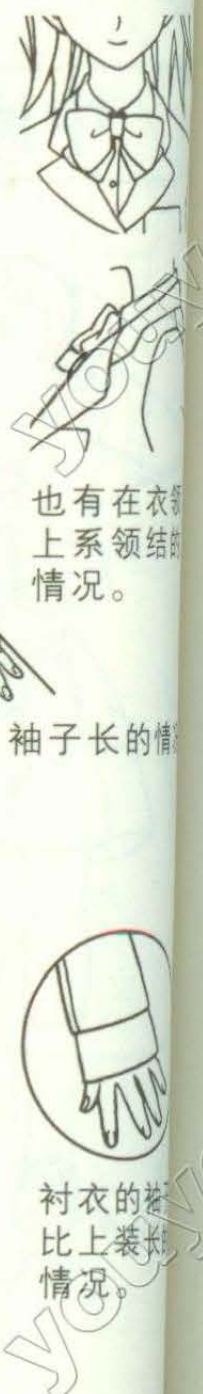
运动式制服

【六个归纳特征】



标准的制服。长袖子和收腰、收边等等，可以根据实际情况分别对应进行整理。

【四个基本型】



也有在衣领上系领结的情况。

袖子长的情况

衬衣的袖比上装长的情况。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

严肃的普通型

好动的积极型

性感型

伶俐可爱型

裙子在膝盖上面一点，自然下垂。

裙子接近迷你裙，呈伞状。

裙子有强调身体的曲线的轮廓。

这种裙子最短，迷你型，呈伞状。

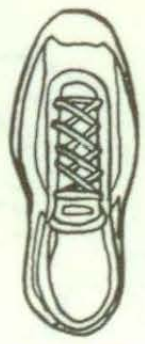
通常的袜子

高筒袜

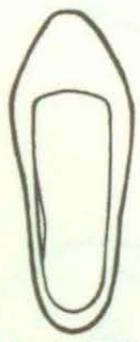
光着腿脚，或者是穿长筒袜。

长袜

便鞋

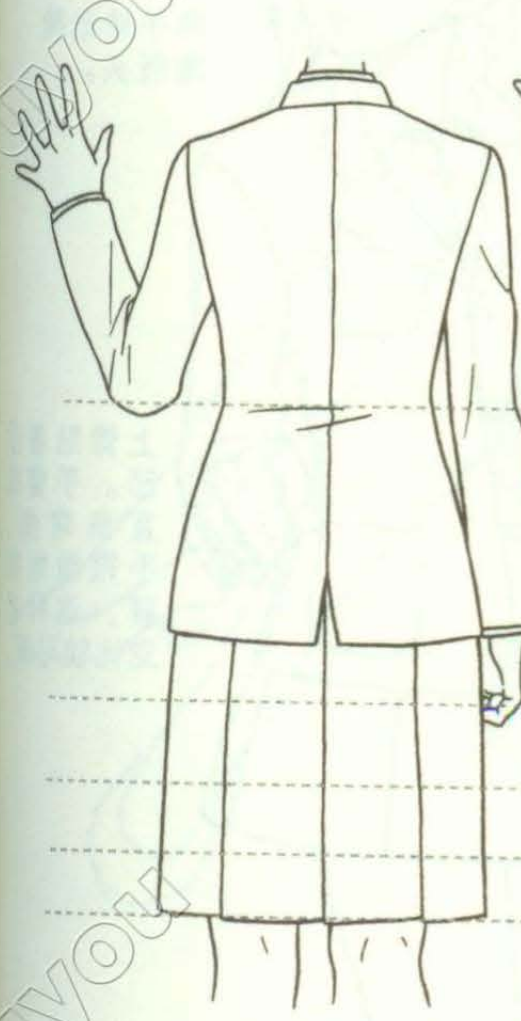


运动鞋

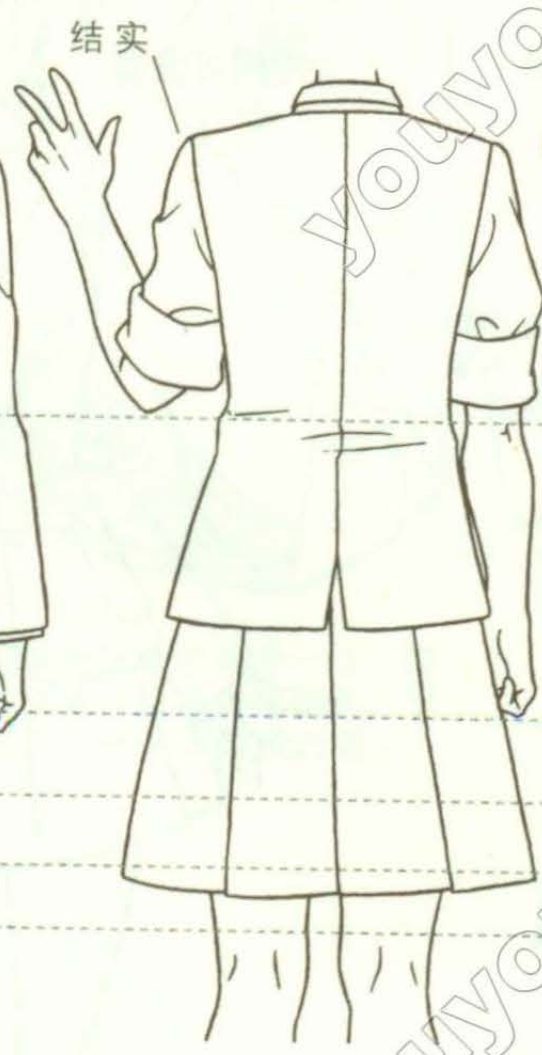


半高跟鞋

低跟鞋



结实



比较细

流畅

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

回头

严肃、普通型

微微低头

胳膊自然摆动，微微向内弯曲。

好动的积极型

微微抬头

由于有一定气势，所以胳膊摆动比较大。

性感型

转着脖子微微抬头。

感觉动作很优雅，手臂微微向外。

伶俐可爱型

脖子转动微微低头。

上臂贴着部。手臂直角弯曲手微微地着，这样觉比较可爱

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

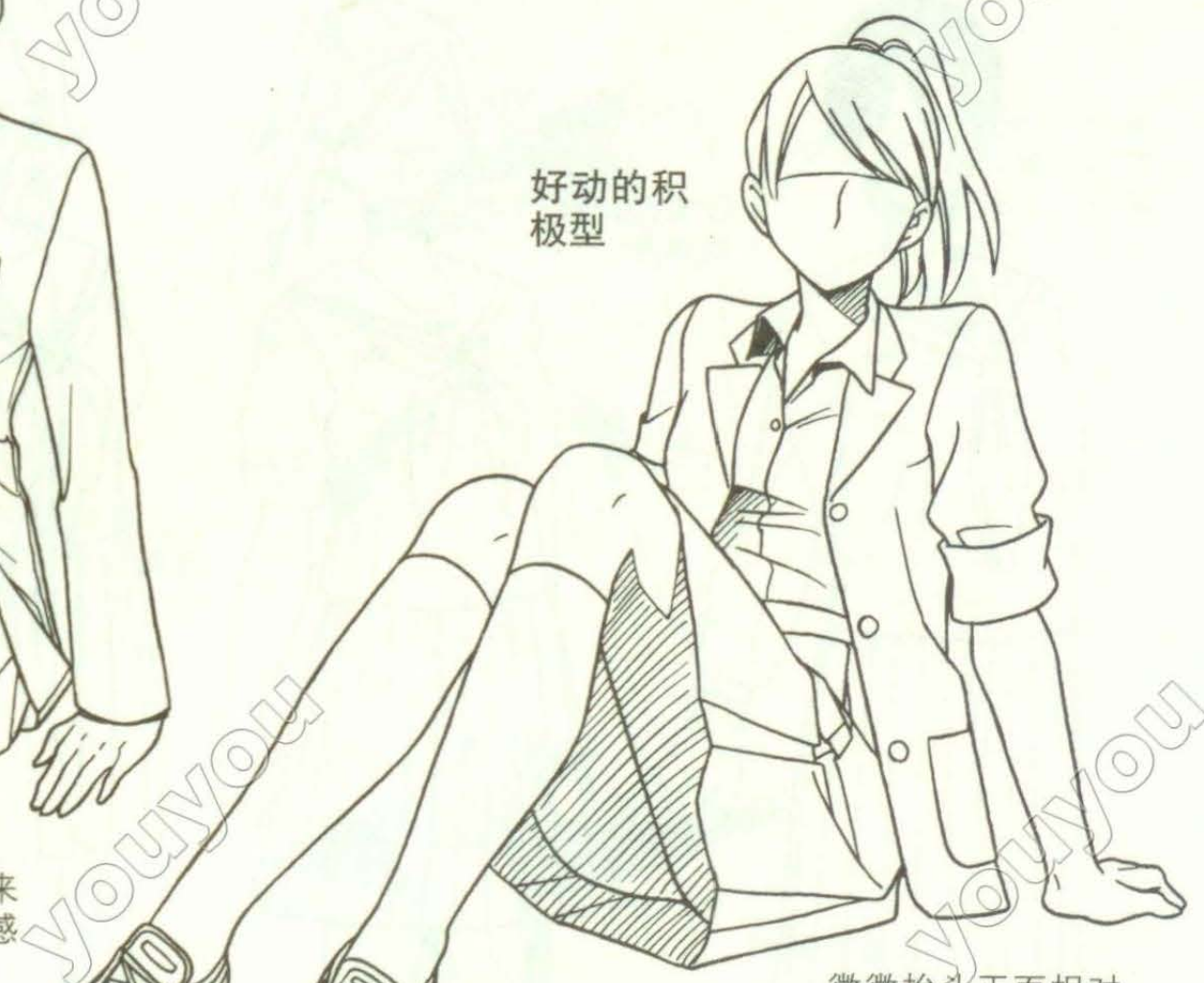
坐姿

脖子的转动方向，手的动作位置，腿的位置都是不一样的。

严肃、普通型

微微低头而且脸还横过来一点。视线略微向上，感觉有种紧张感和警戒感。

好动的积极型



微微抬头正面相对。感觉非常松弛，看起来也是一副坦然的样子。

性感型

头微微低着还歪着一点，眼睛低垂，视线对着镜头，看起来似乎有点眉目传情。

伶俐可爱型

脸正面相对，脖子微微扭着。这是看起来可爱的代表姿态。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

水手服

严肃、普通型

比较宽松，看不出体形。

裙子有一定分量，所以不会向外张开。

好动型

露出膝盖，看起来便于活动。

性感型

腰部收束

领巾、裙子、上衣的袖子等等看起来都比通常的质地要柔软。

伶俐可爱型

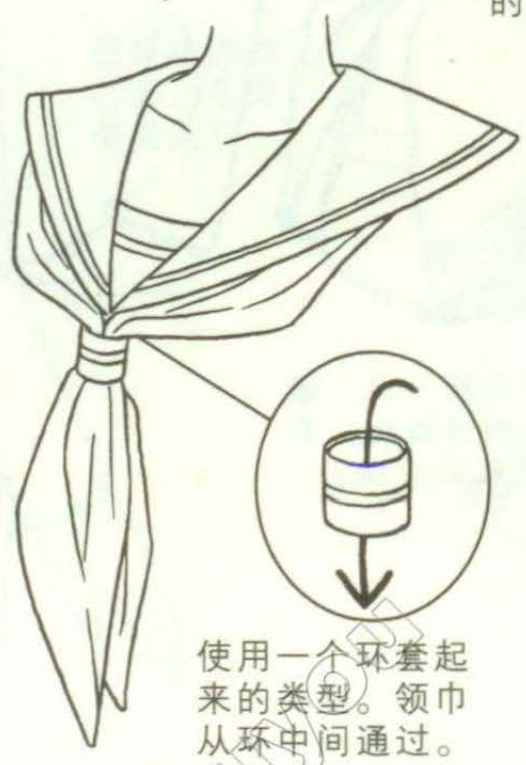
蝴蝶结

袖子比较长

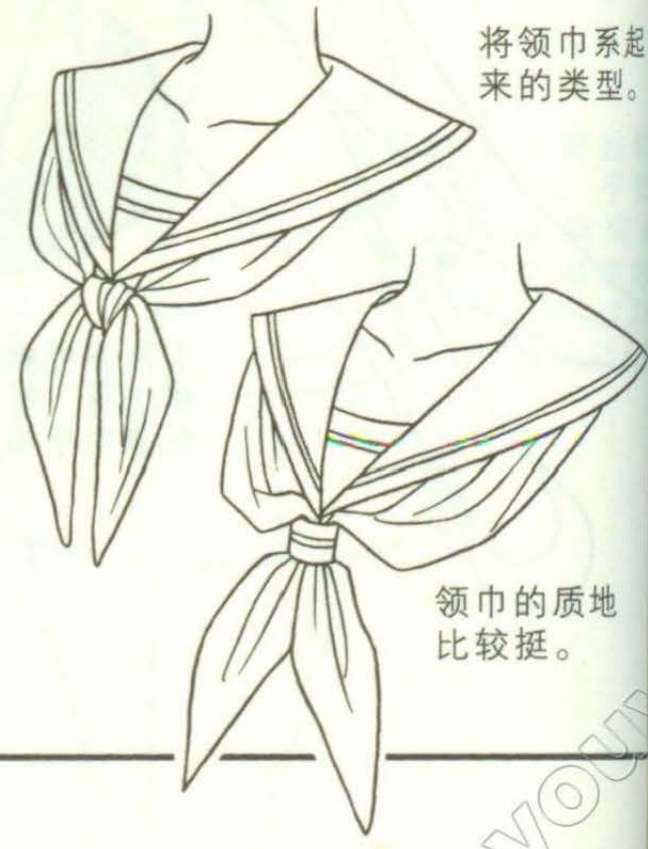
普通型的后边。基本上都是这个样子。

领巾

领巾通常分为领环型和系结型。根据领巾的长度、质地的柔软性这些差别，有着丰富的变化。



使用一个环套起来的类型。领巾从环中间通过。



将领巾系起来的类型。

领巾的质地比较挺。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

跑动

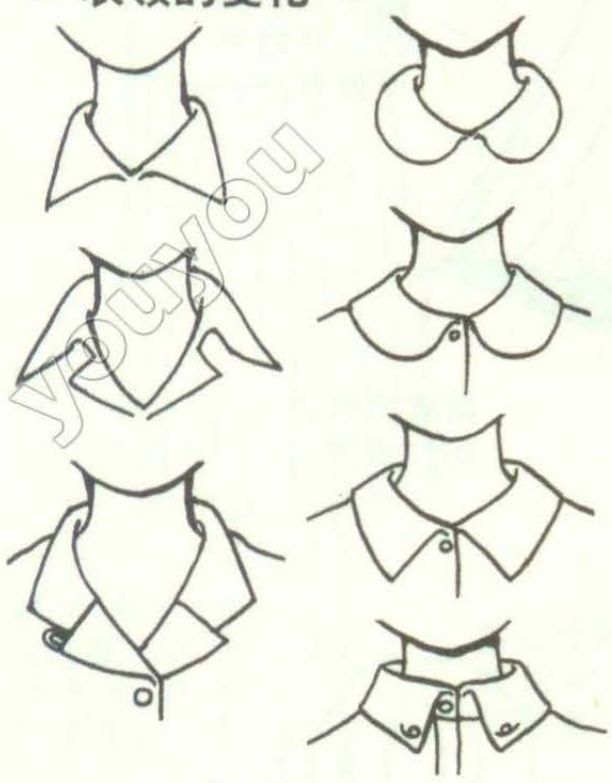
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

12 种制服的设计

制服除了运动型和水手服之外，还有夹克型、连衣裙类型、毛衣类型等等。可以通过衣领和袖口、裙子、鞋子等部分的组合变化来进行设计。

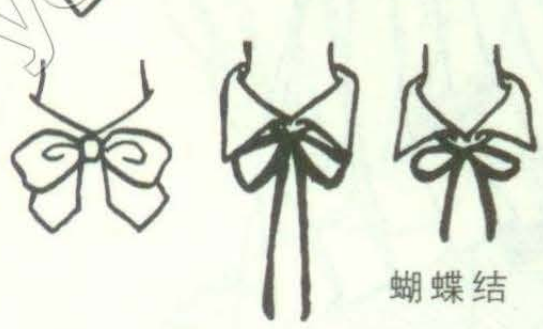
设计时的要点

● 衣领的变化



● 领带类的变化

长度和宽度的变化



蝴蝶结

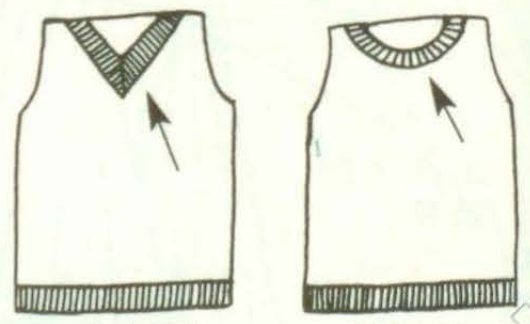
● 袜子的代表性变化

西装夹克型

● 鞋子的基本变化

便鞋　运动鞋　水手鞋

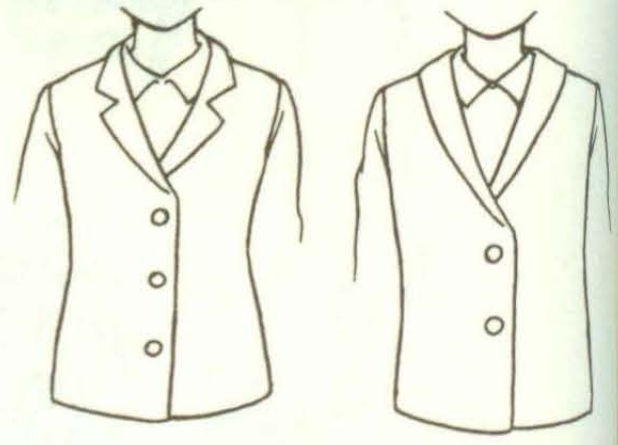
● 基本的两种背心类型



V 字领型　圆领型

变换领口深度，就可以增加整体的变化。

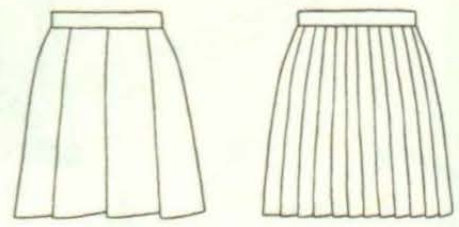
● 夹克变化的例子



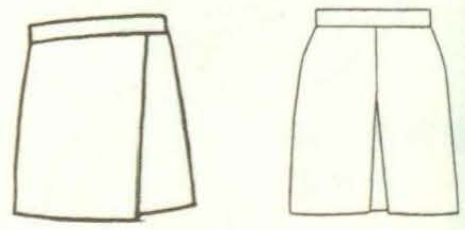
衣领部分基本上就是两种类型。纽扣一般是两到三个。

● 裙子的基本变化

朴素型



轻飘（有褶）型

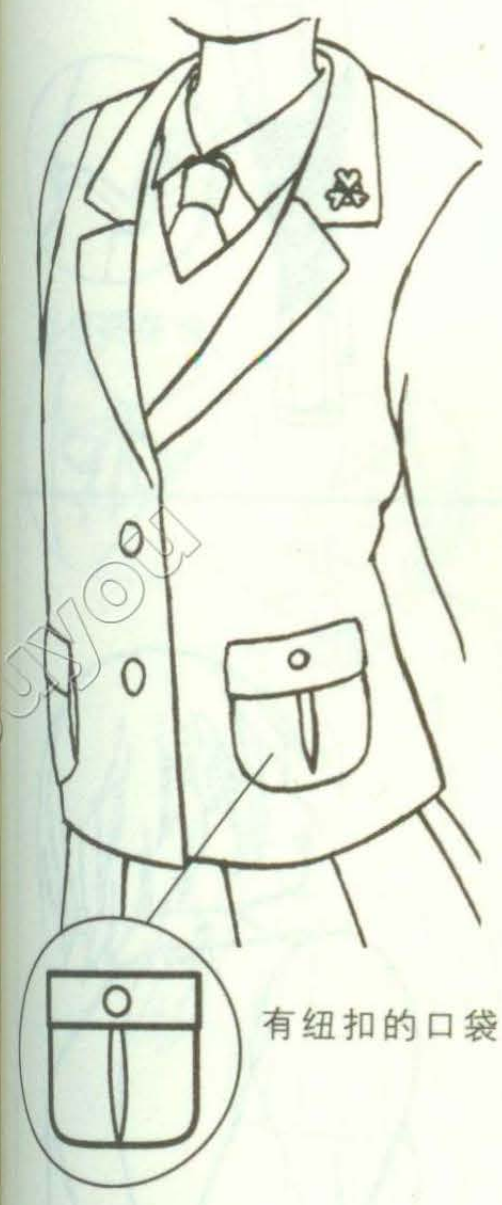


压叠式的裙子　开叉形的裙子

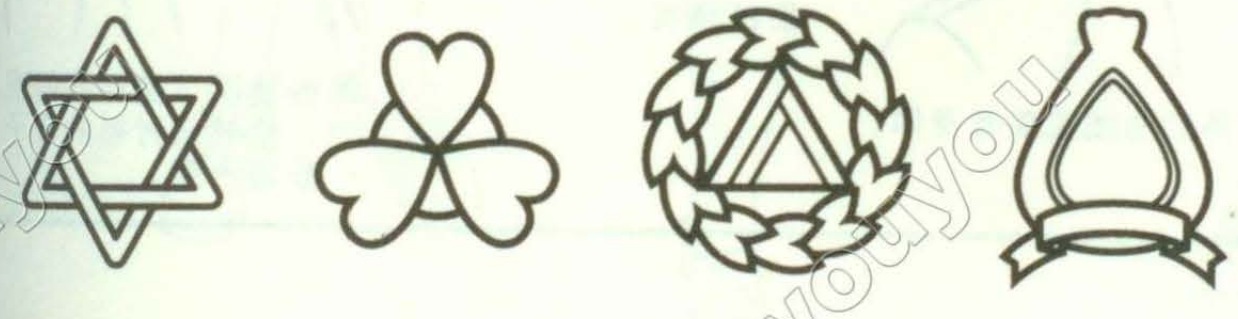
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

【体现特征的细节：衣袋和校徽】

同样款式的上衣，不同的衣袋和徽章就代表着不同的学校。



【校徽设计的例子】



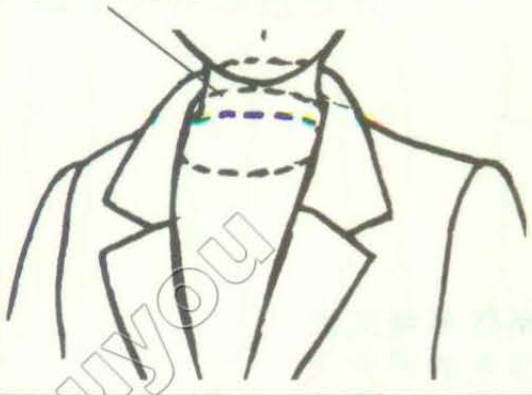
校徽采用将单纯的图形进行组合的设计比较好。

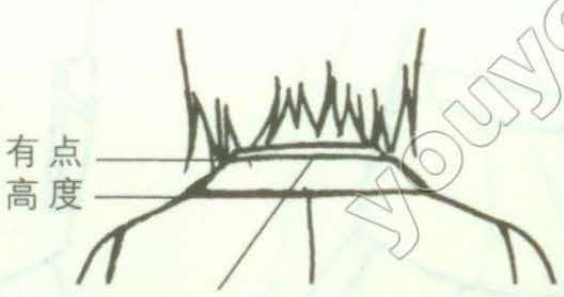
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

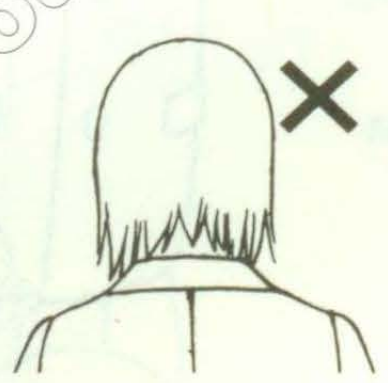
西装型

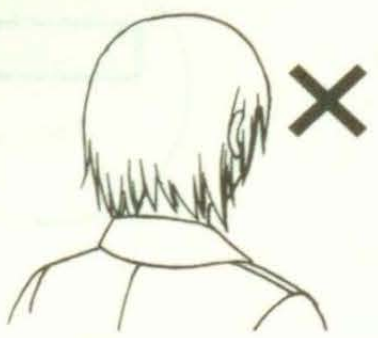
要让人远远看过去就能看出区别。衣领和裙子、袜子和鞋子，用这些的差别来进行区别比较好。

夹克款式的一个注意要点…衣领





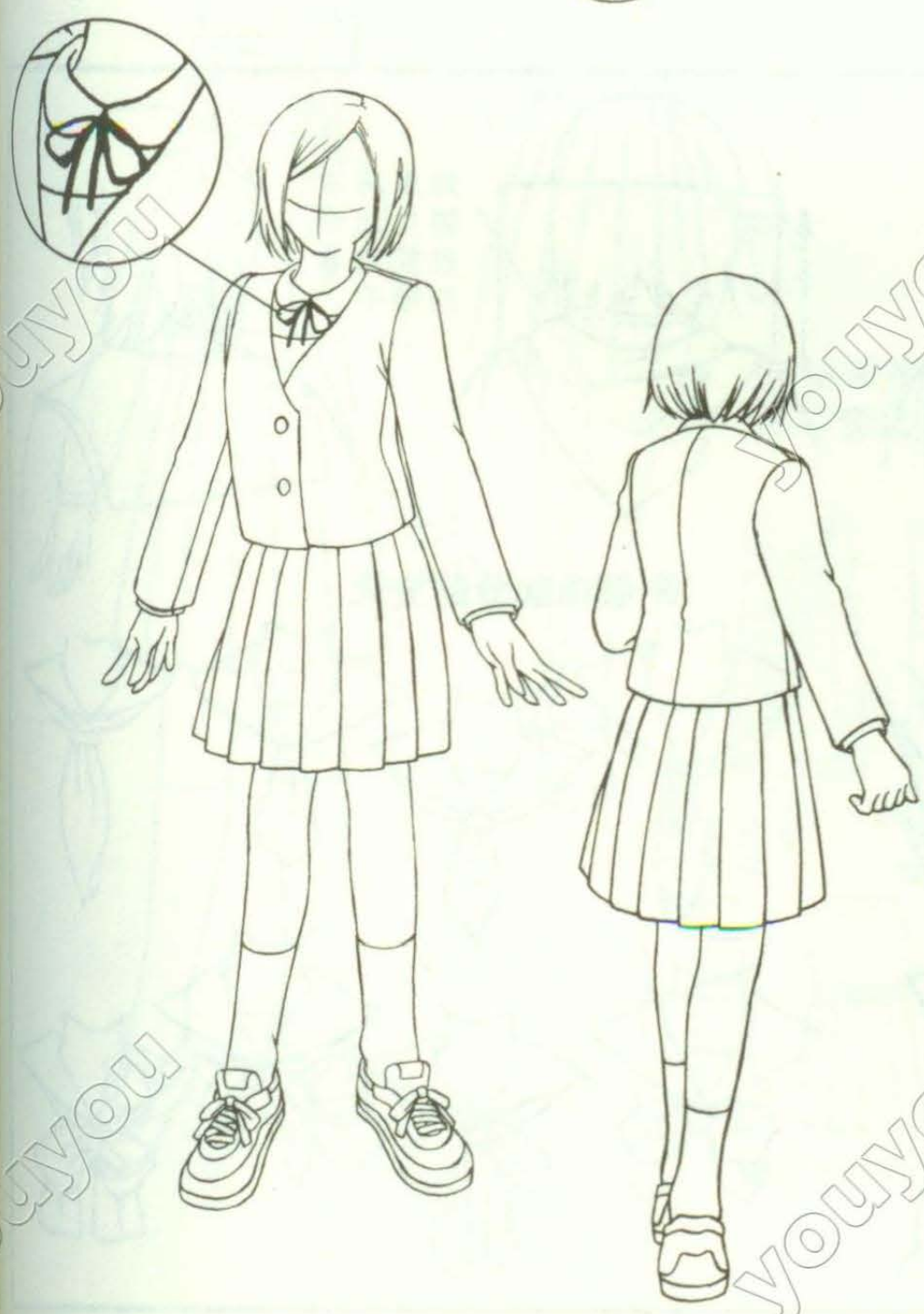




WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

夹克型

背面没有中心线条的类型。



短款夹克（无钮短上衣）型

youyou

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

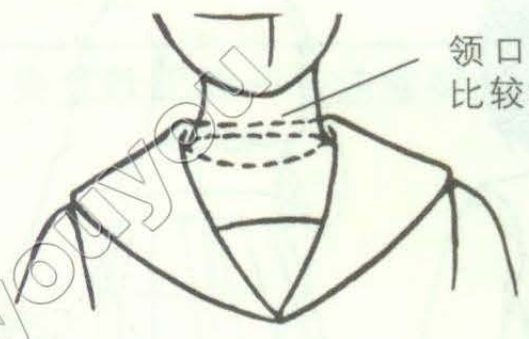
水手服型

可以看到一点领巾的类型。

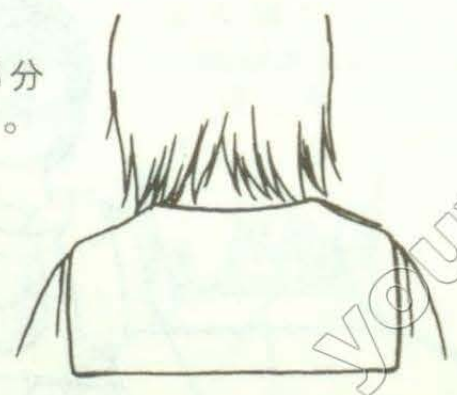
由于比较宽松，所以看不出身体的线条。

有镶边的水手服

衣领部分和领巾



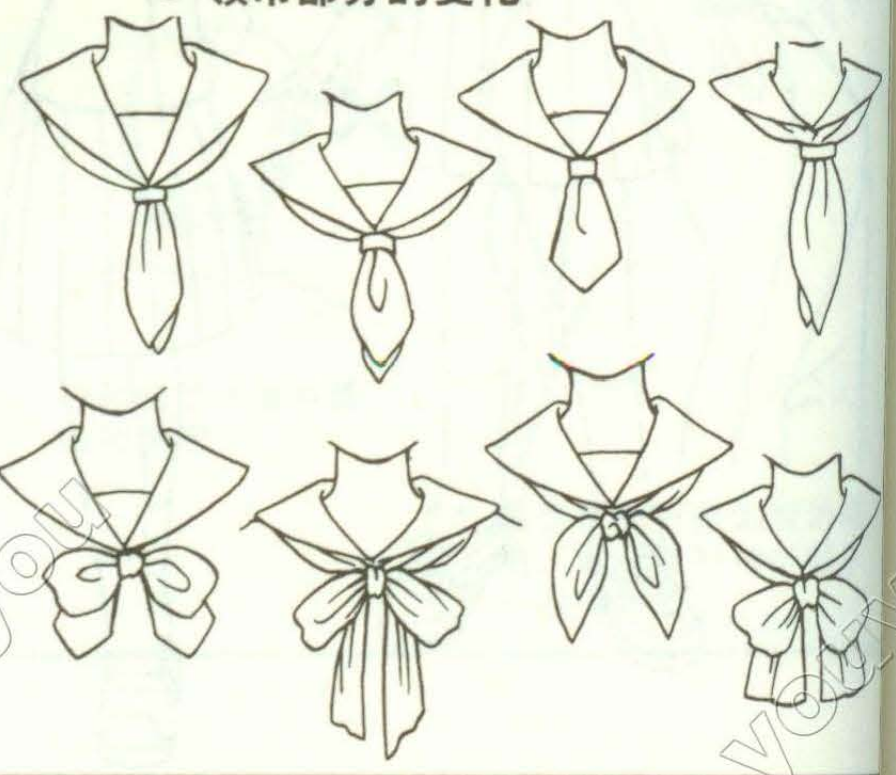
领口部分比较窄。



如果将衣领立起来能够看到领巾。

被强风吹着的情况。

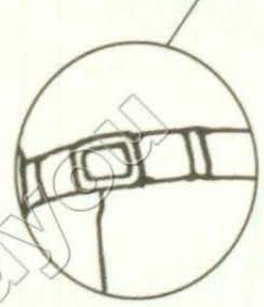
● 领巾部分的变化



WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

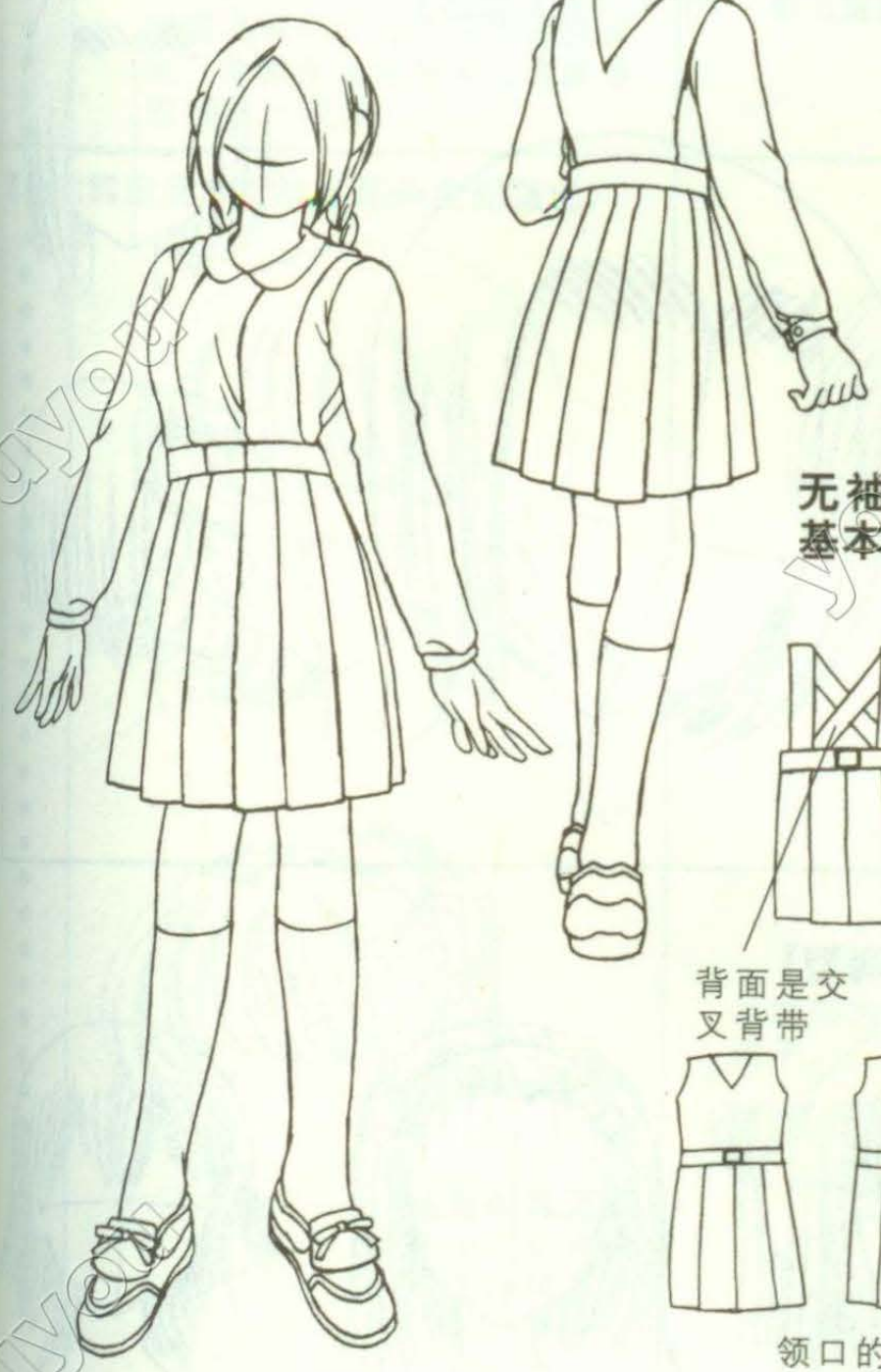
连衣裙型

上衣和裙子是连在一起的。这是无袖学生裙的一种。

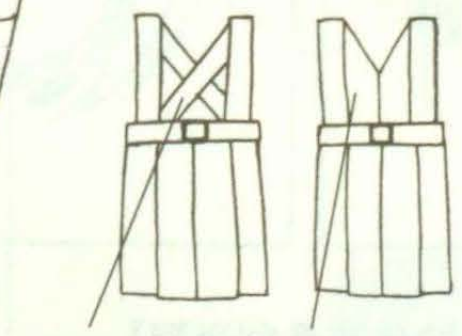


腰带也是需要整理的一个地方。

连衣裙（无袖学生裙）和水手服都是突出身体线条的类型，而且风格明显。



无袖学生裙的基本变化

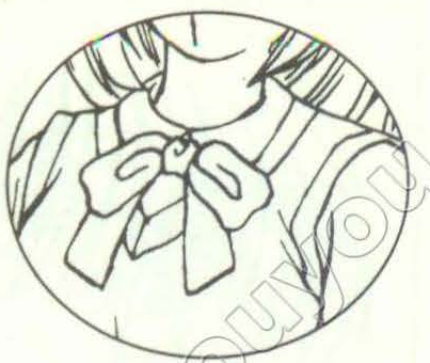


背面是交叉背带

背面是整体型的

领口的三种类型

毛衣型

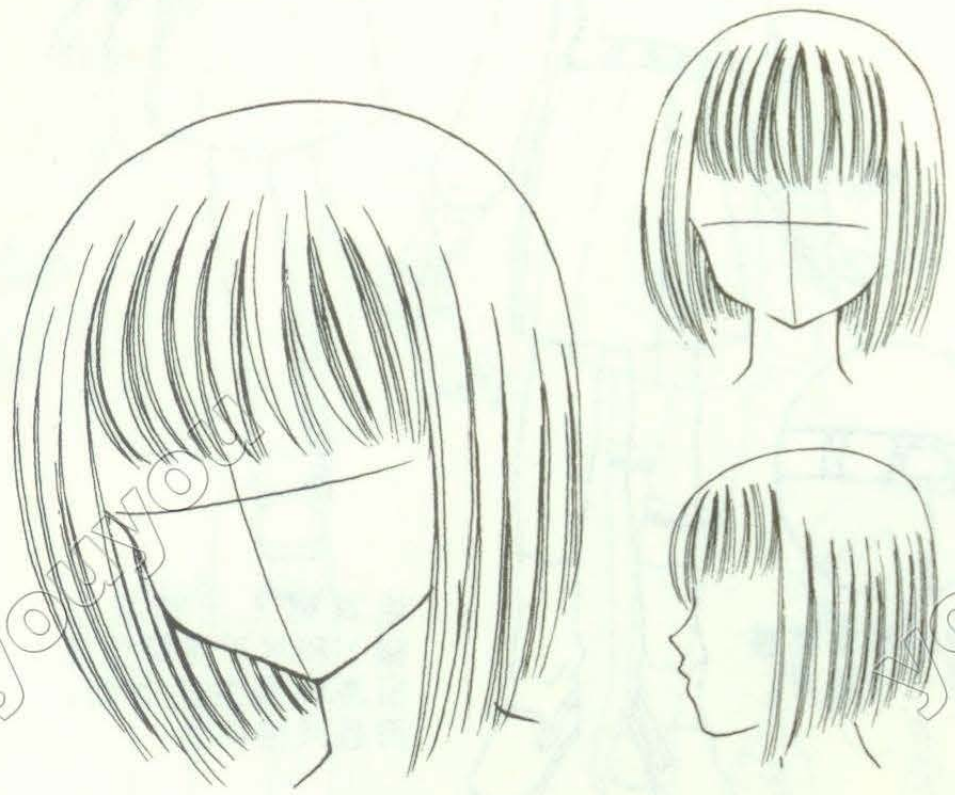


WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

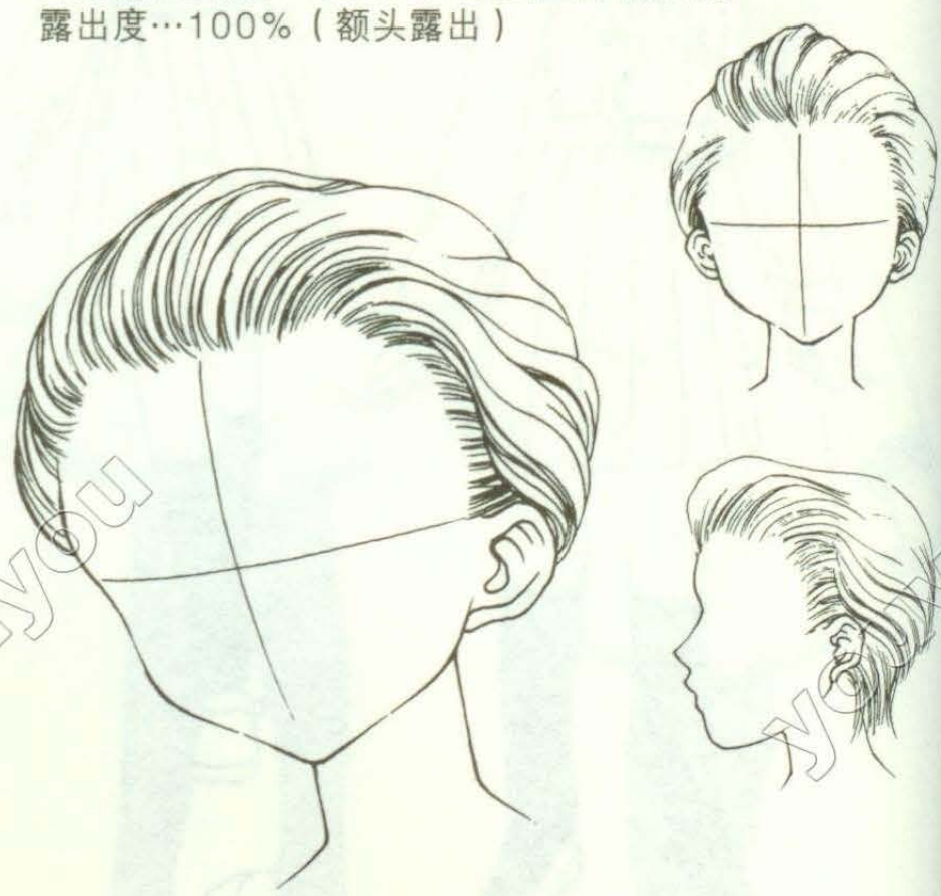
用造型决定角色的印象

说到决定角色印象的要素，发型是非常重要的一个环节。由于发型的变化实在是太多了，所以我们从有没有露出耳朵和额头（露出度）作为基本考虑准则。

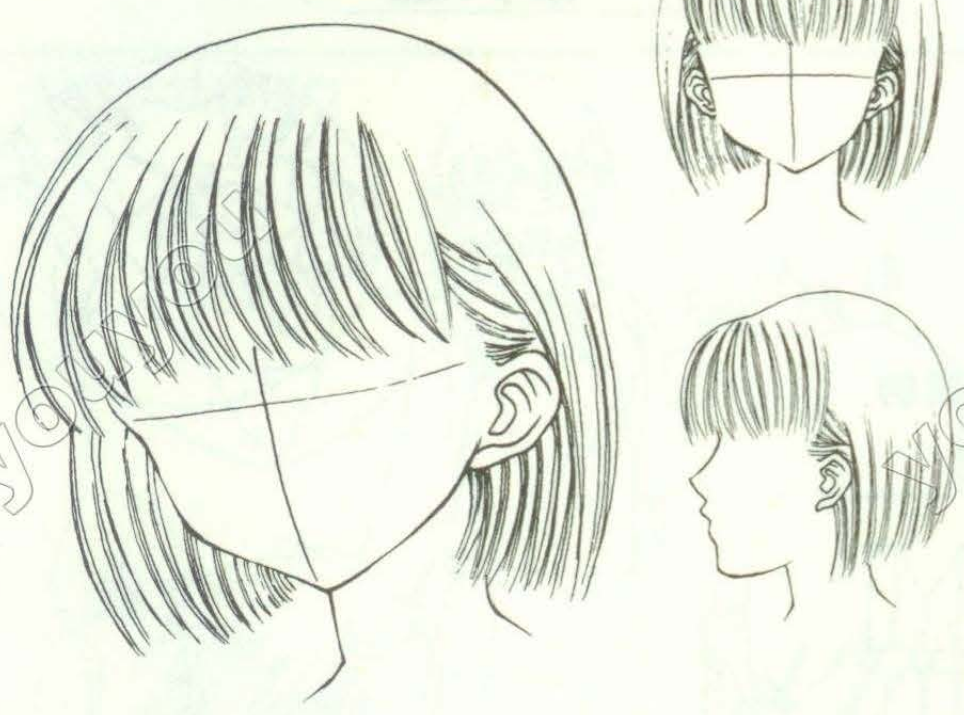
耳朵的露出度…0%（耳朵被遮挡）额头的露出度…0%（额头被刘海遮挡）



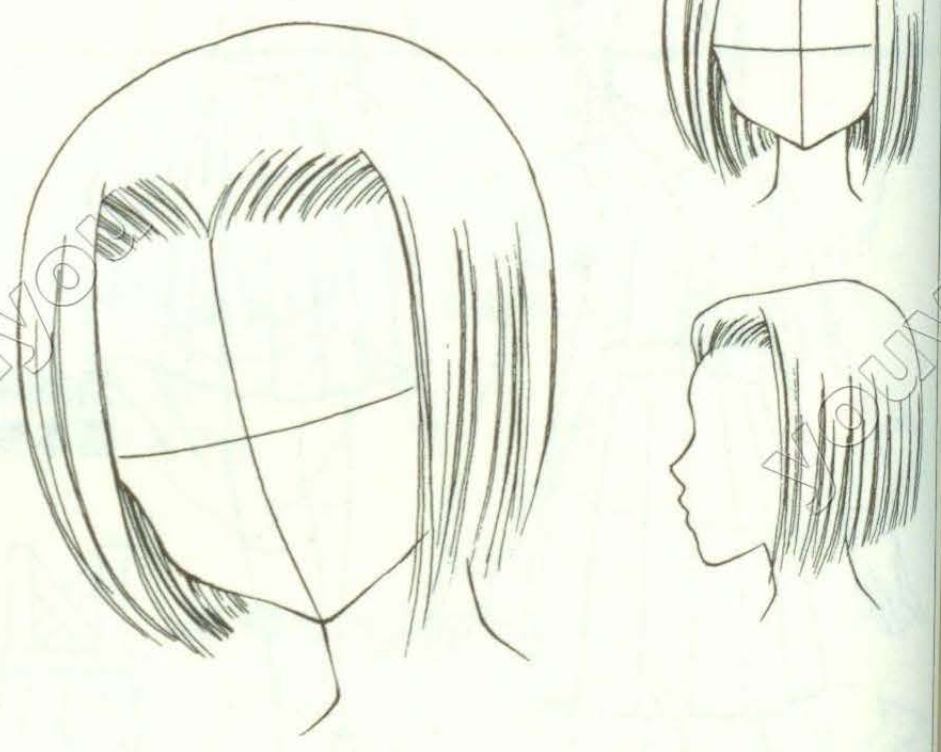
耳朵的露出度…100%（耳朵露出）额头的露出度…100%（额头露出）



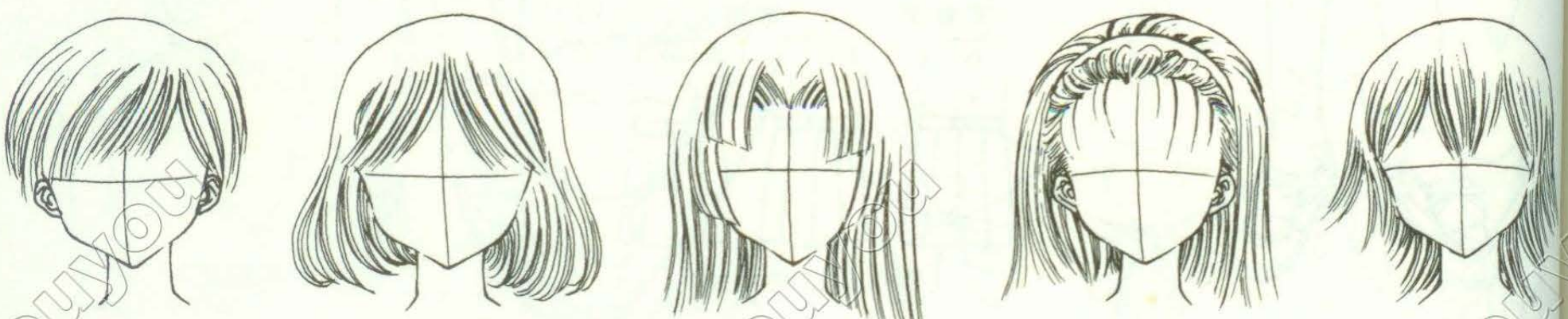
耳朵的露出度…100%（耳朵露出）额头的露出度…0%（额头被刘海遮挡）



耳朵的露出度…0%（耳朵被遮挡）额头的露出度…100%（额头露出）



【露出一半额头的发型（额头露出度50%）的代表是刘海型】



三七分（偏分）　中分　古典分头　拢起　M字型

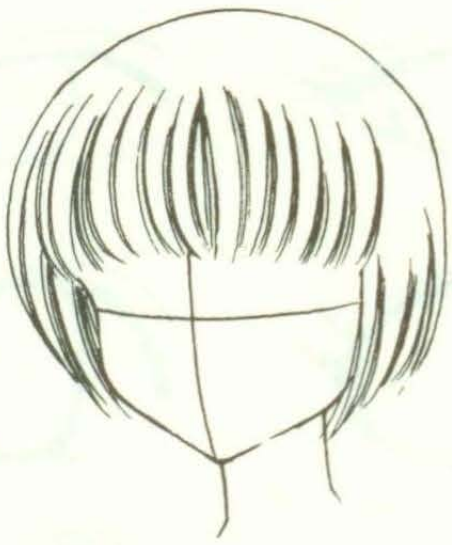
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

额头的露出度0%（额头被刘海遮挡）

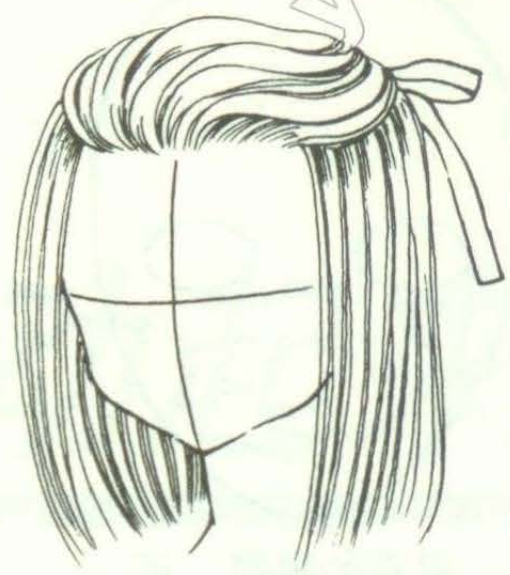
额头的露出度50%（额头被刘海遮挡住一半）

额头的露出度100%（额头露出）

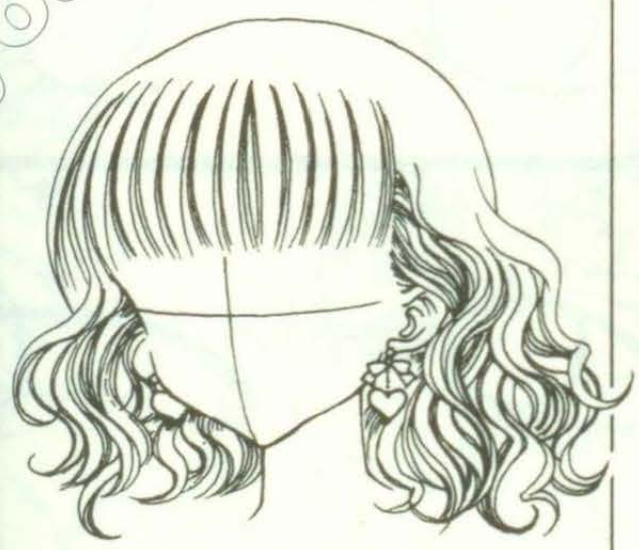
耳朵的露出度0%（耳朵被遮挡）



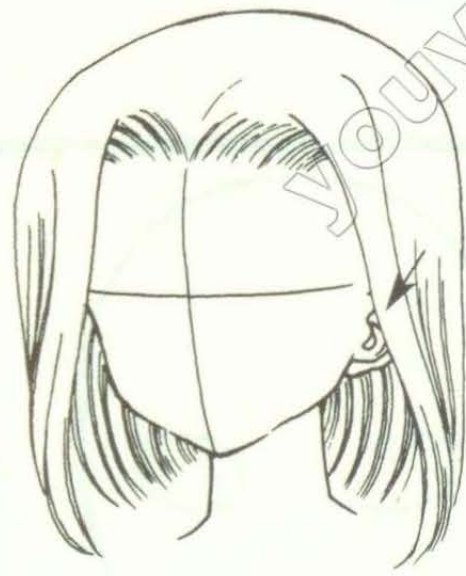
使用一些扎头发的饰品的情况很多。



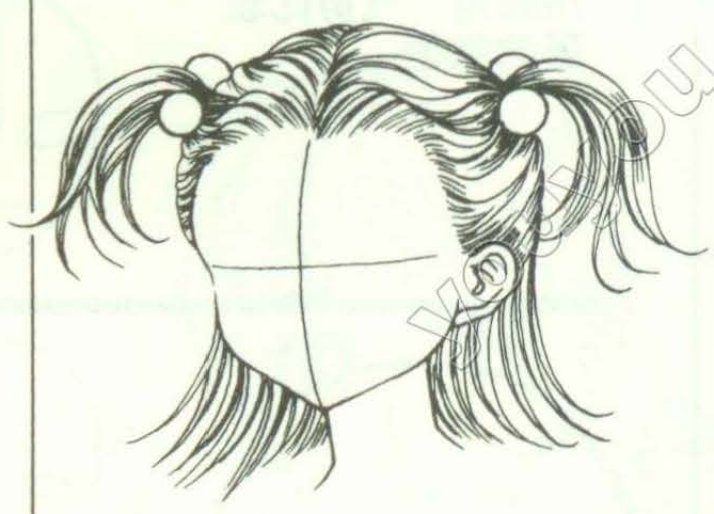
耳朵的露出度50%（耳朵被遮挡住一半）



想露出耳环时经常采用这类发型。外侧头发是卷发或者波浪的情况比较多。

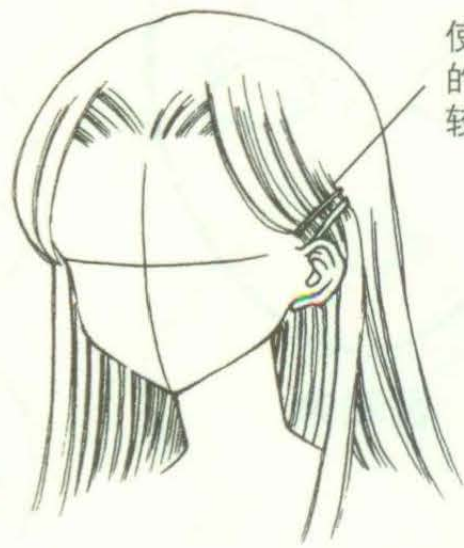


耳朵的露出度100%（耳朵全部露出）



马尾辫等等把头发扎起来的发型比较多。

长发型的变化例子。



使用发卡等的情况也比较多。

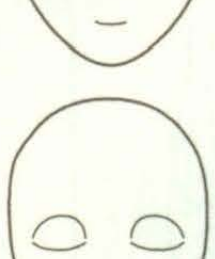
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

●【眼睛】的特征一览●

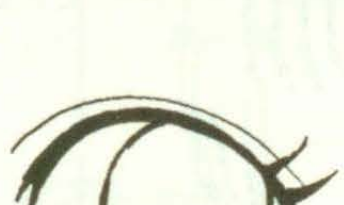
眼睛的形状是描绘角色时最重要的一个要点。让我们来对眼睛的横幅、纵幅、上眼皮和下眼皮的线条等等进行一番整理。

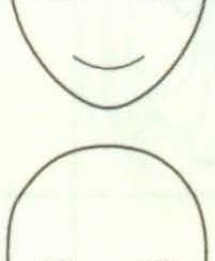
普通的眼睛：正常型

细长的眼睛
・娴静型
・大姐姐型

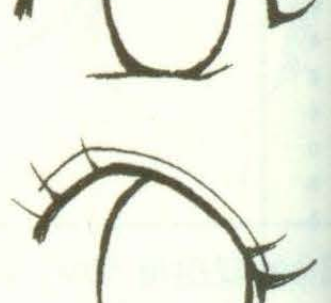


普通
・可爱型
・俏皮型
・小女孩型



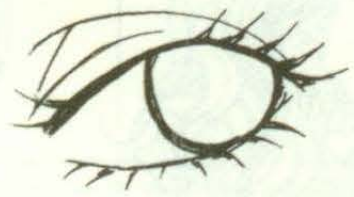


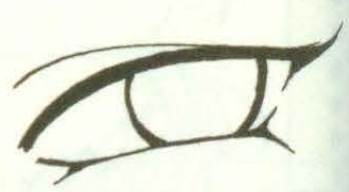
大眼睛
・可爱型
・小女孩型



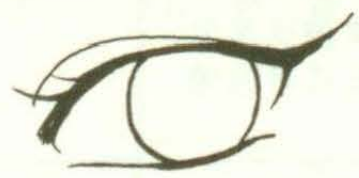
吊眼角：气势比较强的类型

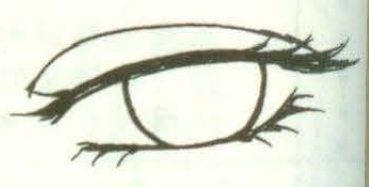
细长的眼睛
・坏坏型



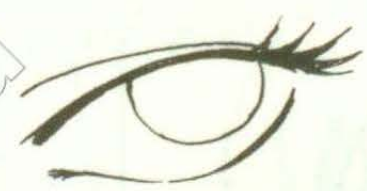


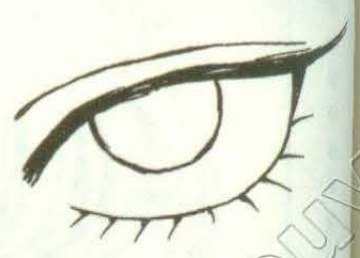
普通
・大姐姐型





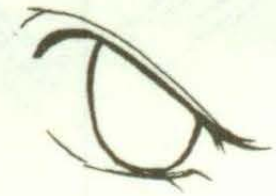
大眼睛
・野性型

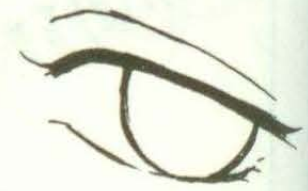




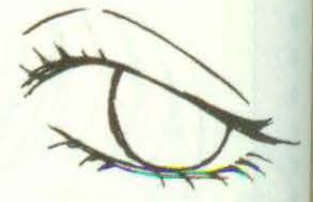
垂眼角

细长的眼睛
・气势较弱型

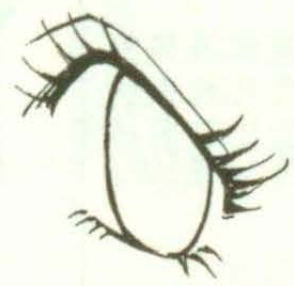


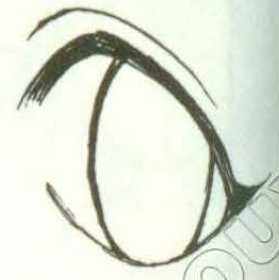


普通
・娴静型
・大姐姐型



大眼睛
・可爱型
・小女孩型

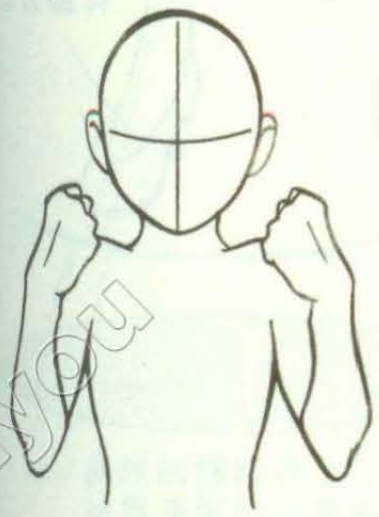




WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

让角色动起来

～运用行走的姿态、坐着的姿态、手的动作等等生动地描绘角色～

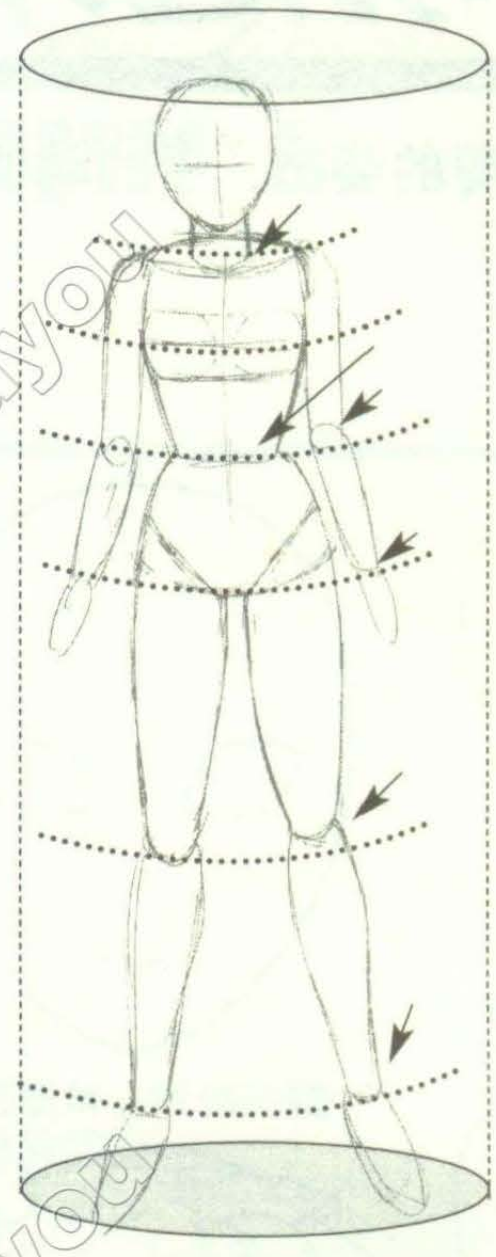


WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

描绘身体的基本元素

人类的身体是由曲面组成所以是立体的。一般来说，描绘站立的姿态时采用上方角度观察（俯瞰的意味）会显得比较有型。让我们来运用曲线进行描绘。

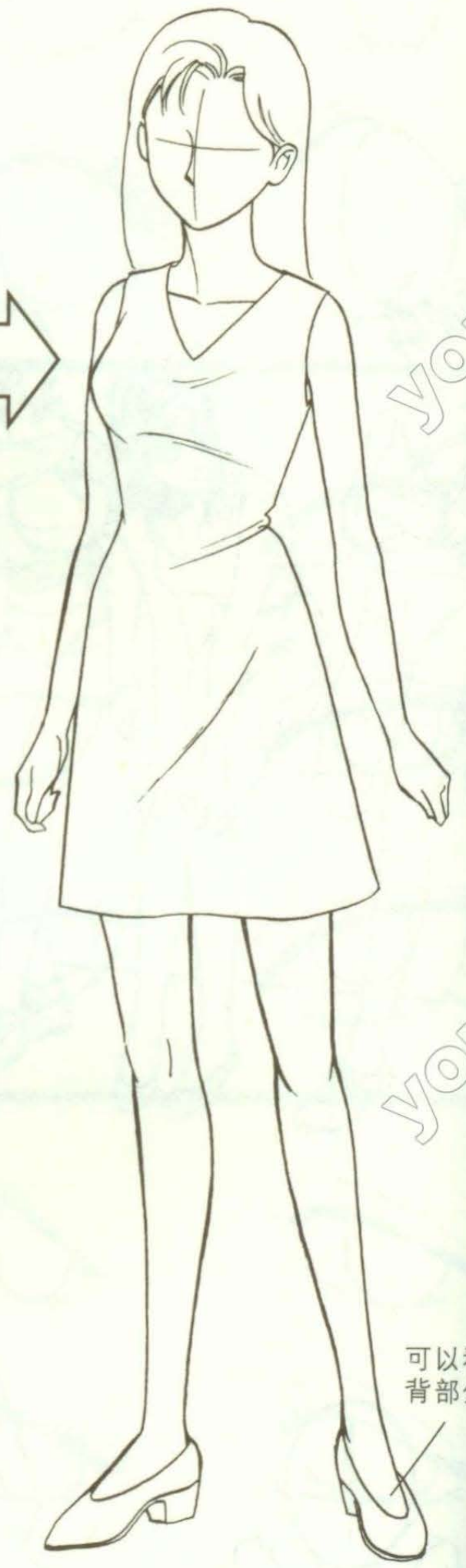
正面的情况



身体曲面的描绘，这样能够很容易地表现出角色的肉体感和立体感。

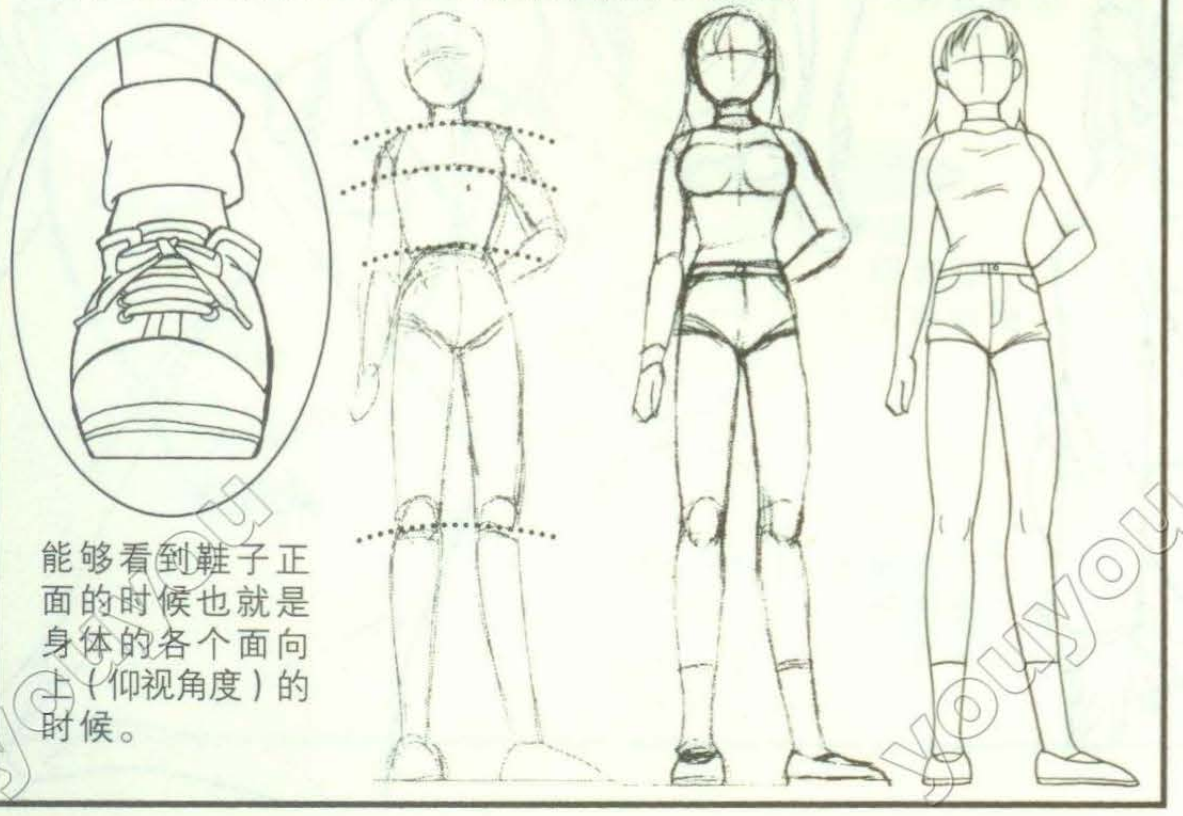
颈部、腰部、下臂部、腿部的关节都是略微向下弯的曲线。

裙子的下摆也是下弯的曲线。



可以看到脚背部分。

只有仰视感觉的时候才能看到鞋子正面



能够看到鞋子正面的时候也就是身体的各个面向上（仰视角度）的时候。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

半侧面的情况

略微向下弯的曲线。

半侧身的角色一般基本是身体的曲线略微向下比较好。

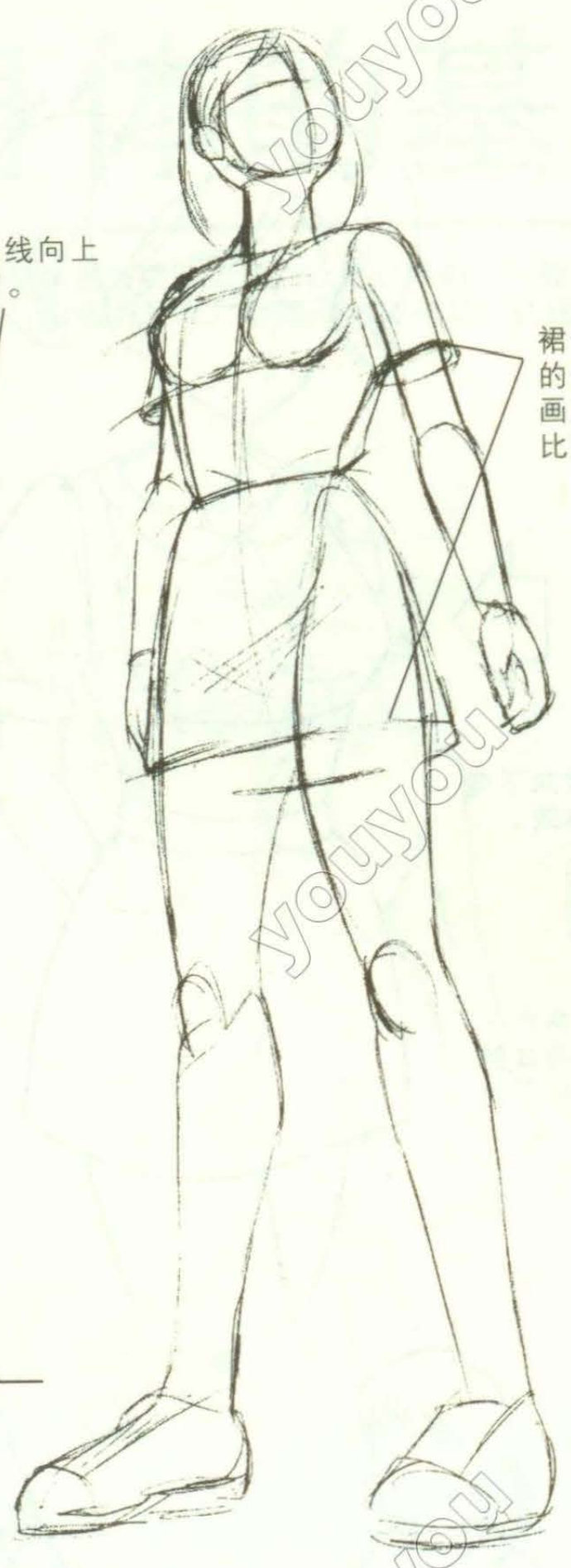
头部、肩部、腰部的位置在草图的时候就要突出描绘。

曲线的描绘是为了捕捉身体的曲面感和立体感。

身体的中央线是描绘衣服时的参考。

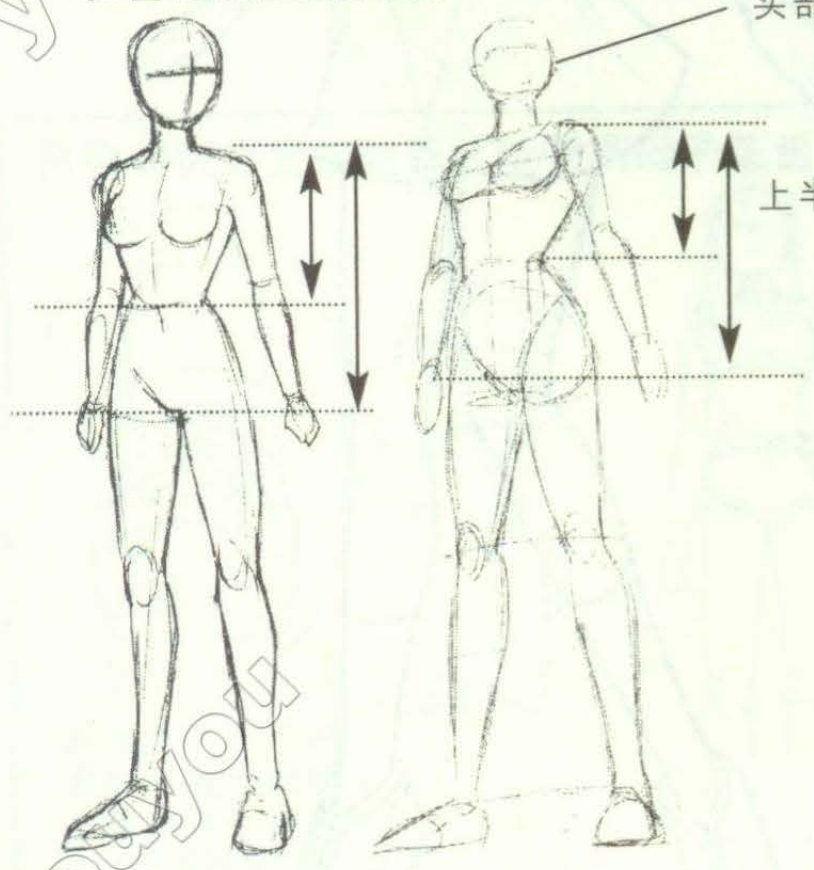
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

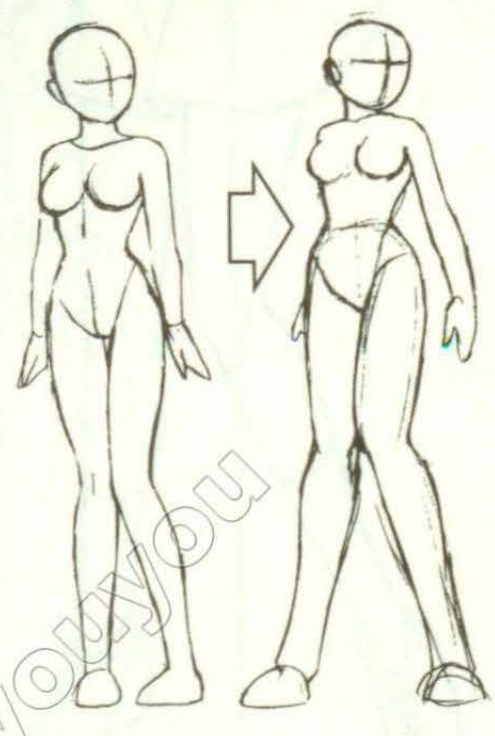
【仰视感觉的情况】



仰视视角的感觉一般用在设计角色凛然状的姿势上。

● 和普通类型的比较



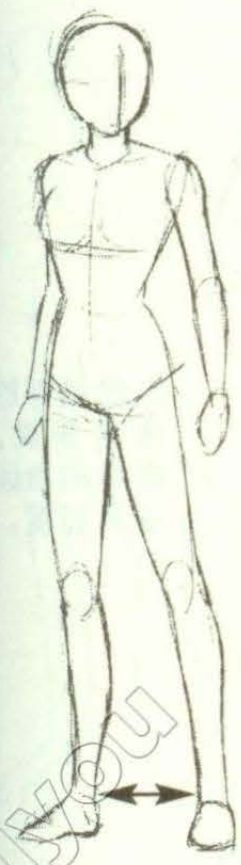


内收的感觉和前屈的感觉看起来都比较可爱，所以在描绘普通女孩的姿势时，一般不使用仰视的构图。

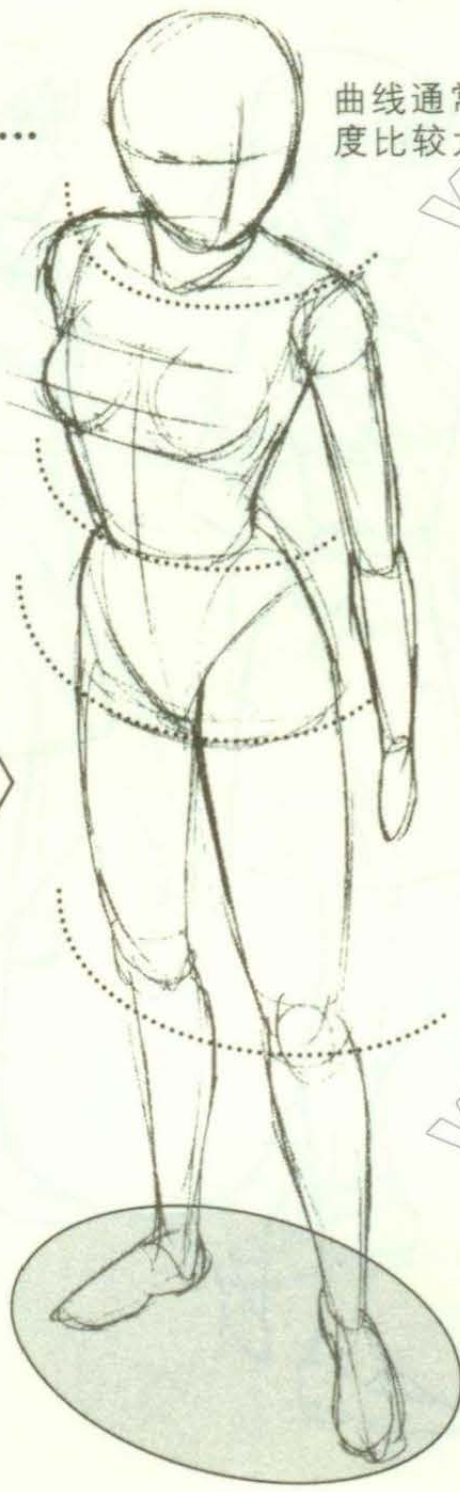
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

【俯视感觉的情况】

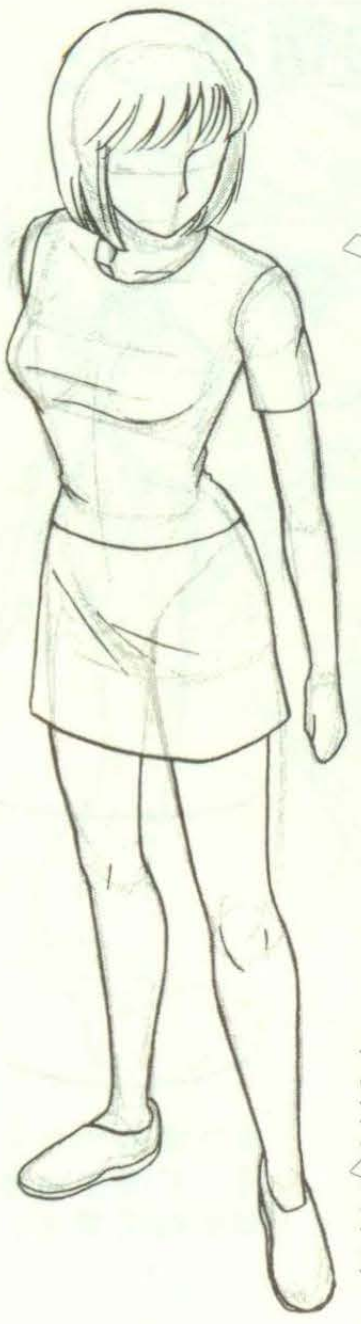
●姿势凛然的情况…

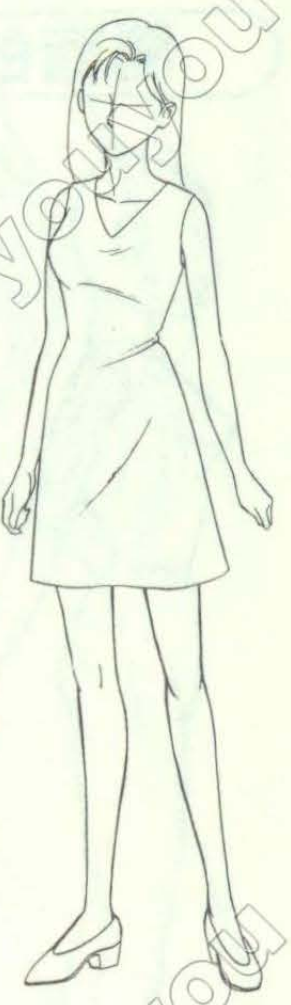


两脚张开很大。两臂也略微向后。



曲线通常是曲度比较大的。

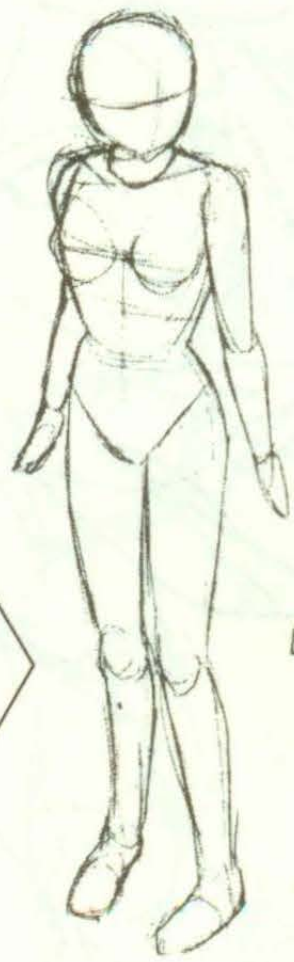




与通常的“俯视感觉”相比，头部上方和胸部上侧可以看到的部分增大。此外，裙摆也成为椭圆形。

● 很女性化的姿势的情况

两腿内收。两个膝盖靠在一起，胳膊呈“く”字状。



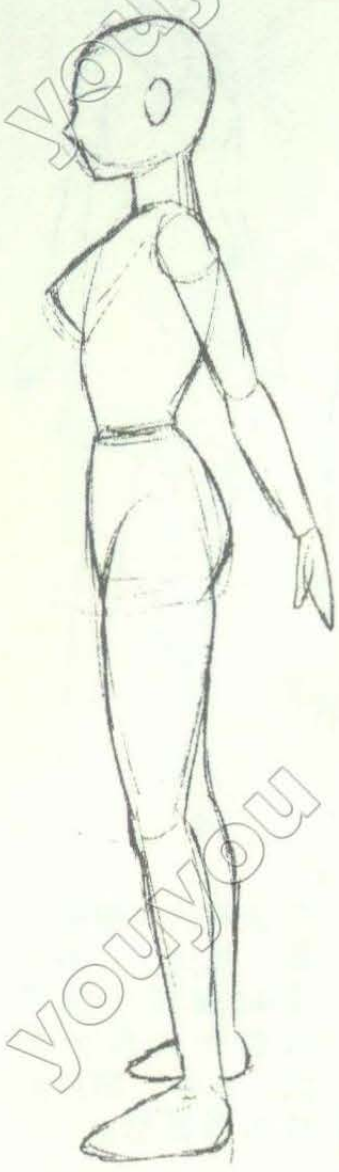
在行走动作上的应用

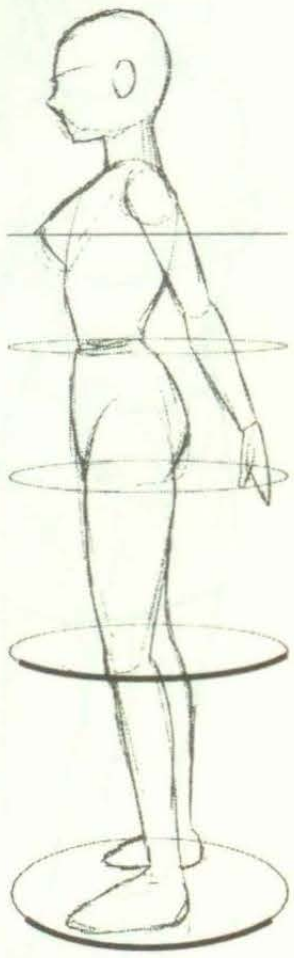
俯视感觉的构图一般都用在描绘行走的场面上。

上半身挺直的姿势差不多就可以这样应用。

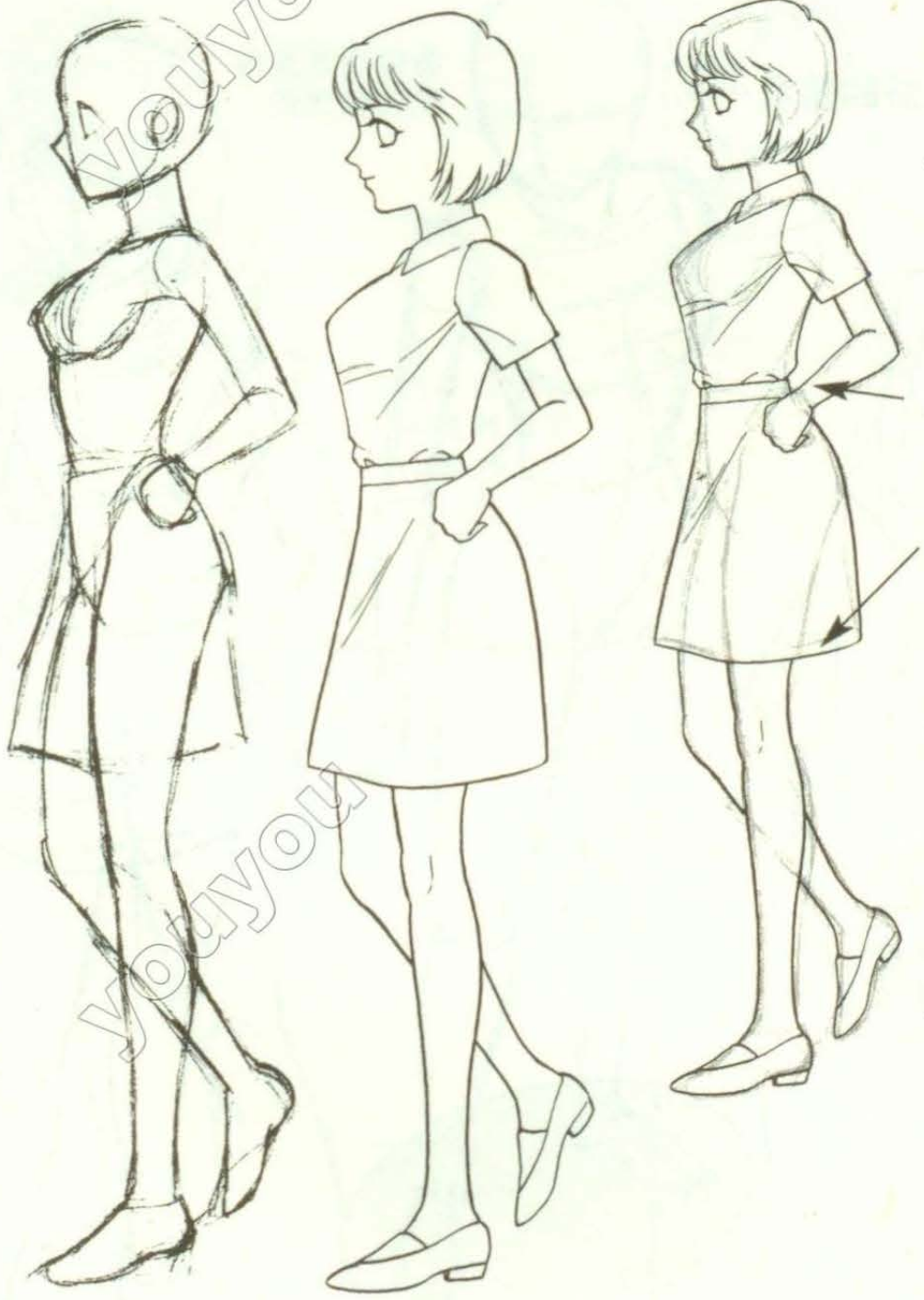
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

侧面的情况





角色侧面的全身姿势，其断面曲线到脚部弧度最大。



比起腰部的曲线来说，裙摆的曲线更具弧度。

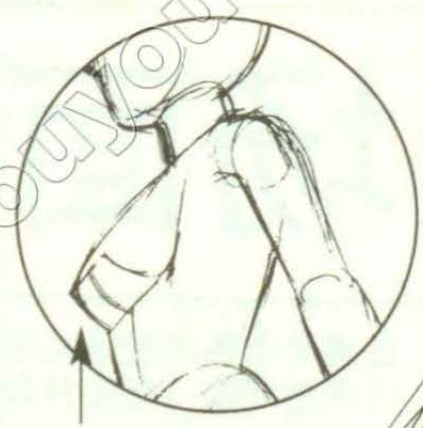
整理、应用例。手臂和腿部姿态的变化。

侧面的构图。身体侧向的角色，如果能将脸描绘成向着镜头的姿态，就很有效果。

侧面图多采用半身像的构图。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

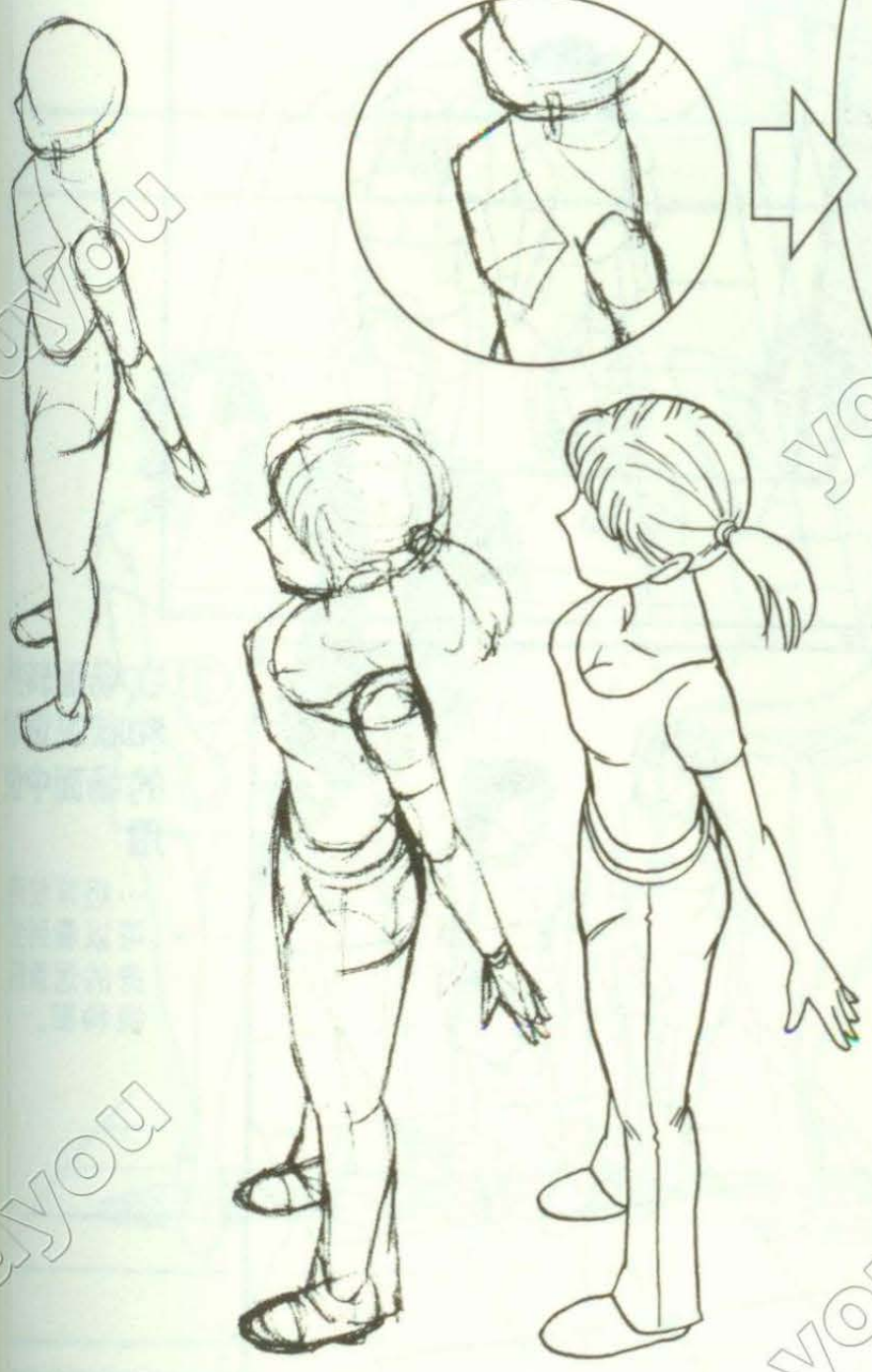
【仰视构图的情况】



突出胸部的下侧，这是表现身体立体感的一个要点。

一般使用侧面仰视的构图比较少，这样的构图还是用于半身像比较有效果。

【俯视感觉的构图情况】



身体特别强调俯视的线条，用曲面，和插画比较画视于插画页多。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

行走场面的描绘

在描绘角色的登场和场面转换、时间的经过表现等等时，经常会使用行走的场面（行走片段），那么我们就来讲解几个基本的姿态。

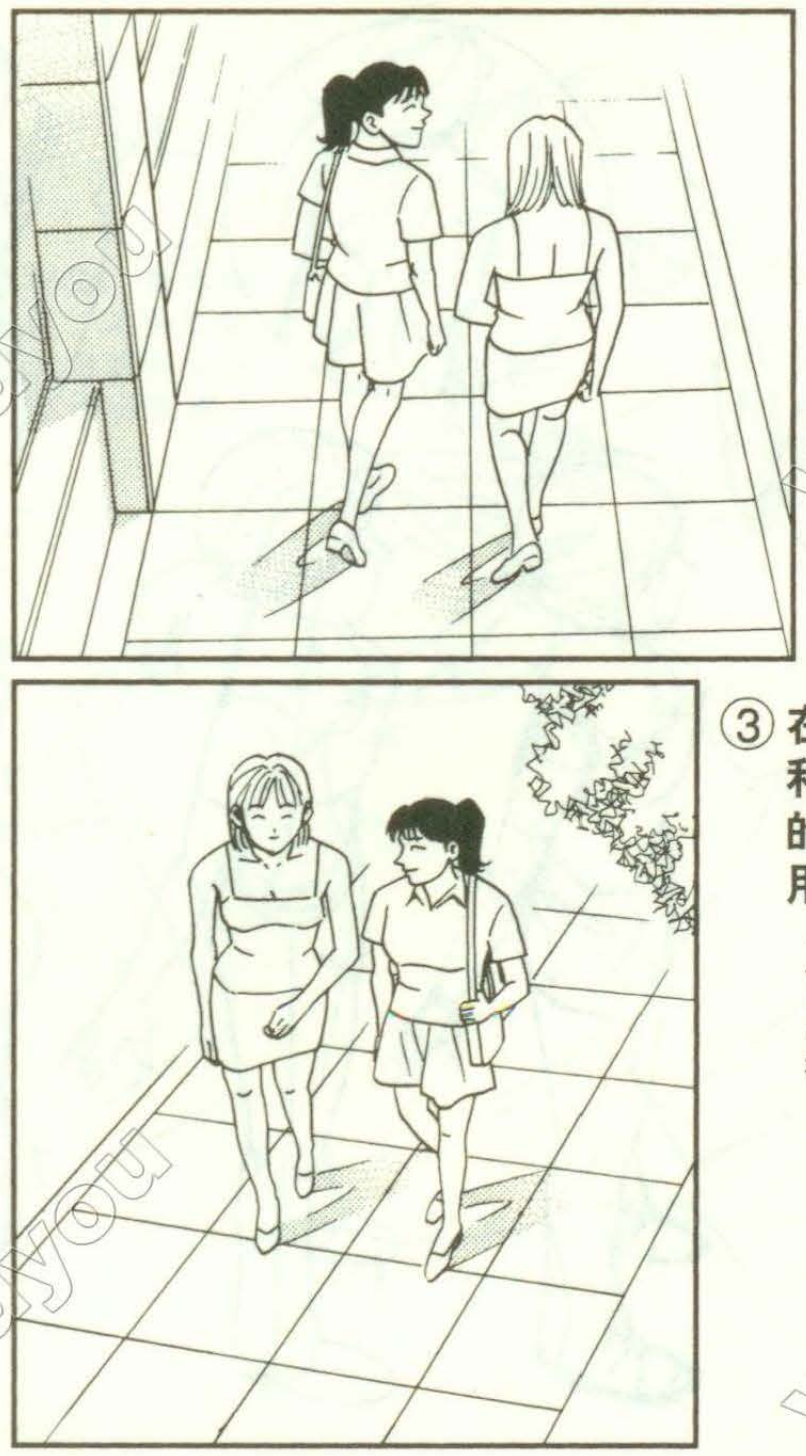
行走场面在漫画中的表现

① 在登场场面中使用

…描绘出全身。走过来、进入房间等等这些场面。

② 在移动场面中使用

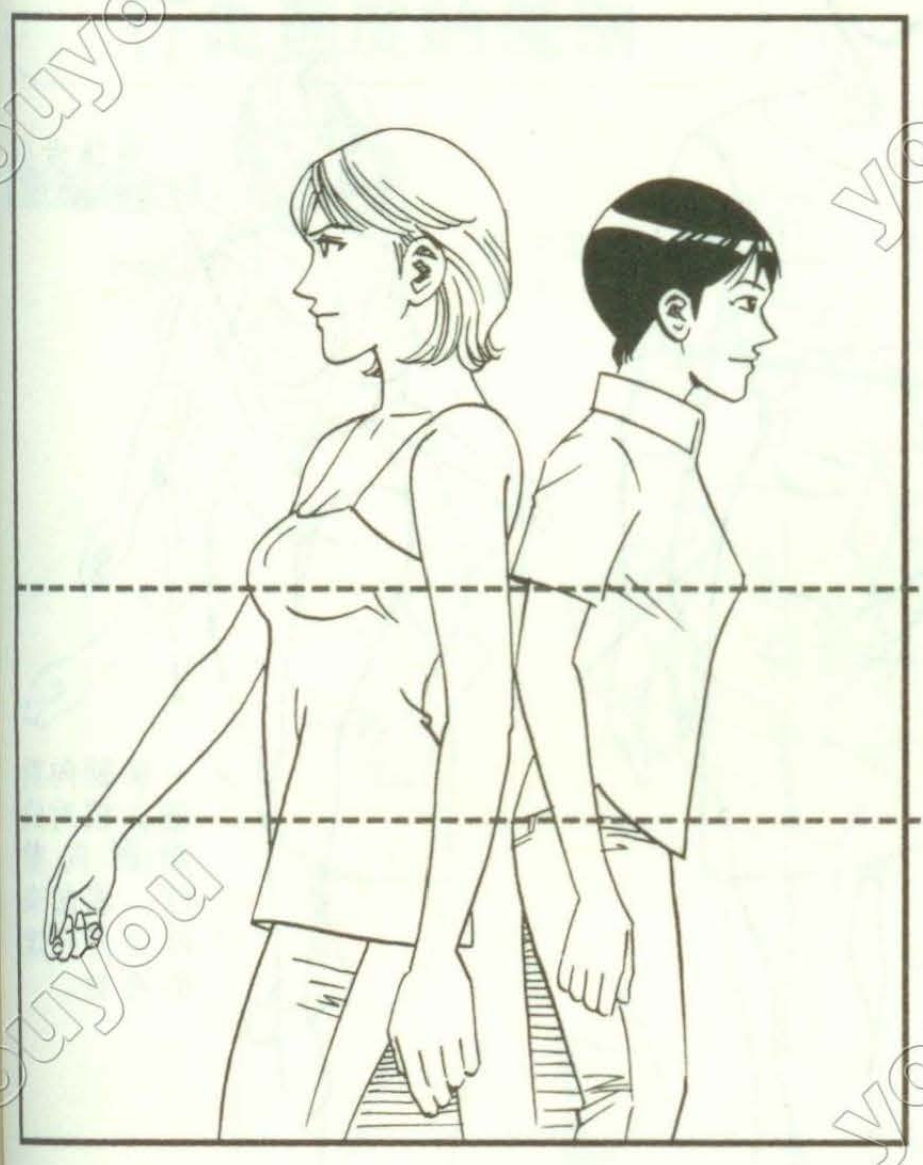
…主要描绘上半身（胸部），用手臂的动作和风的效果表现出动作。

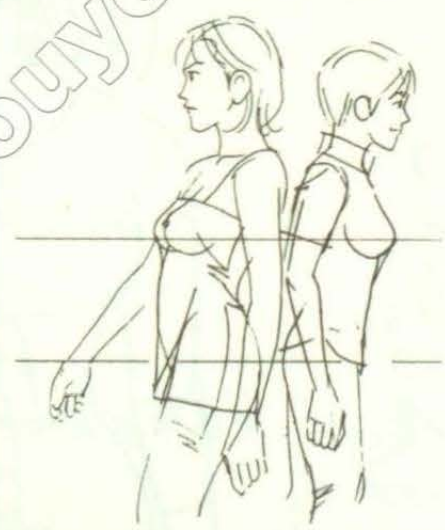


③ 在场面转换和状况说明的场面中使用

…经常使用可以看到全身的远景俯视构图。

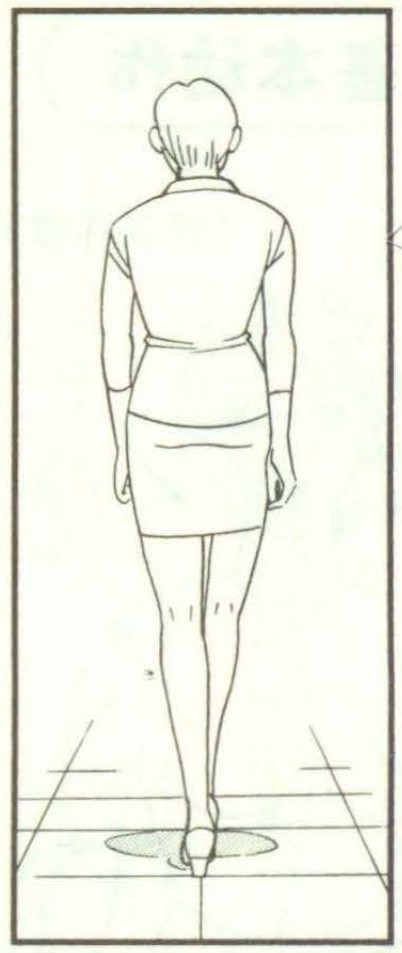
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM





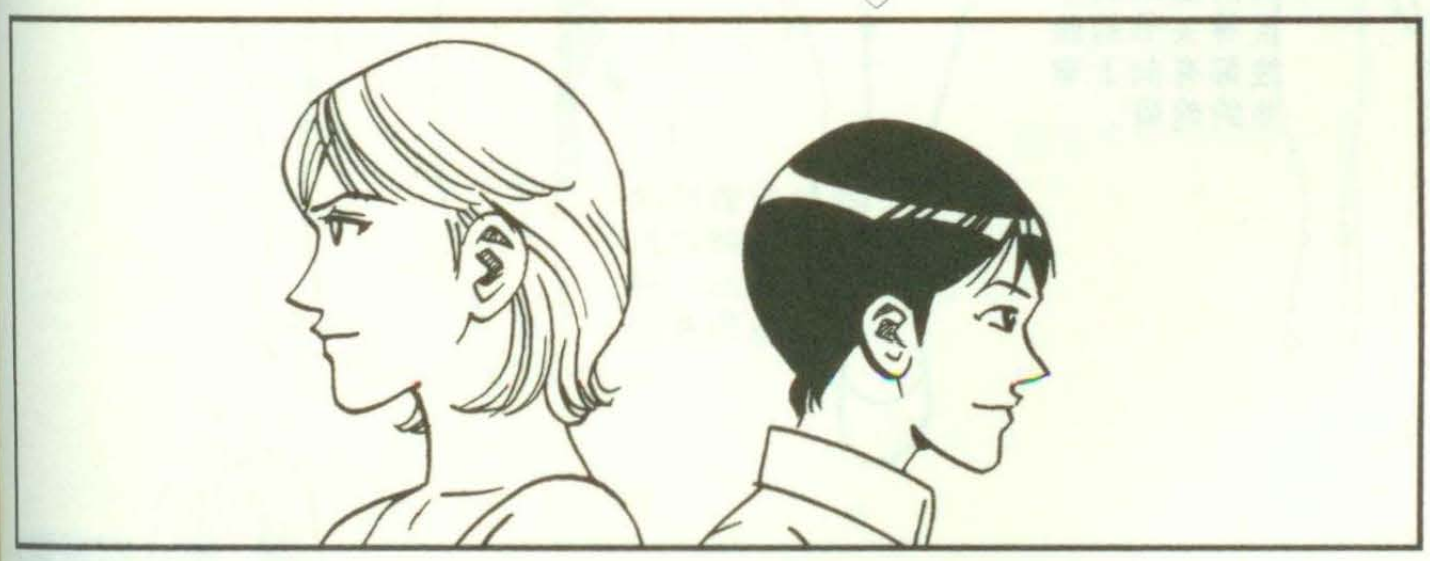
④ 在擦肩而过的场面中使用

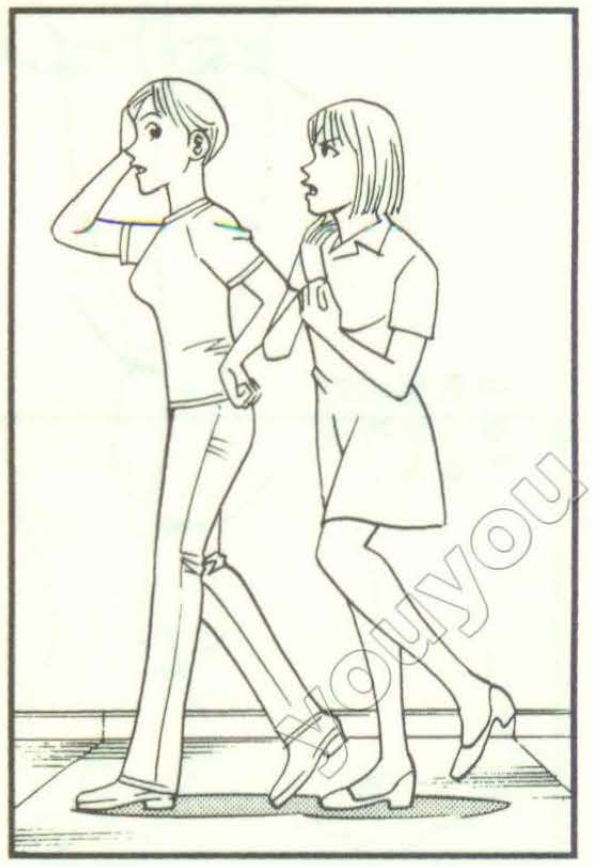
经常使用肩部以上、胸部以上的部分来进行构图，一般不怎么露出腰部。



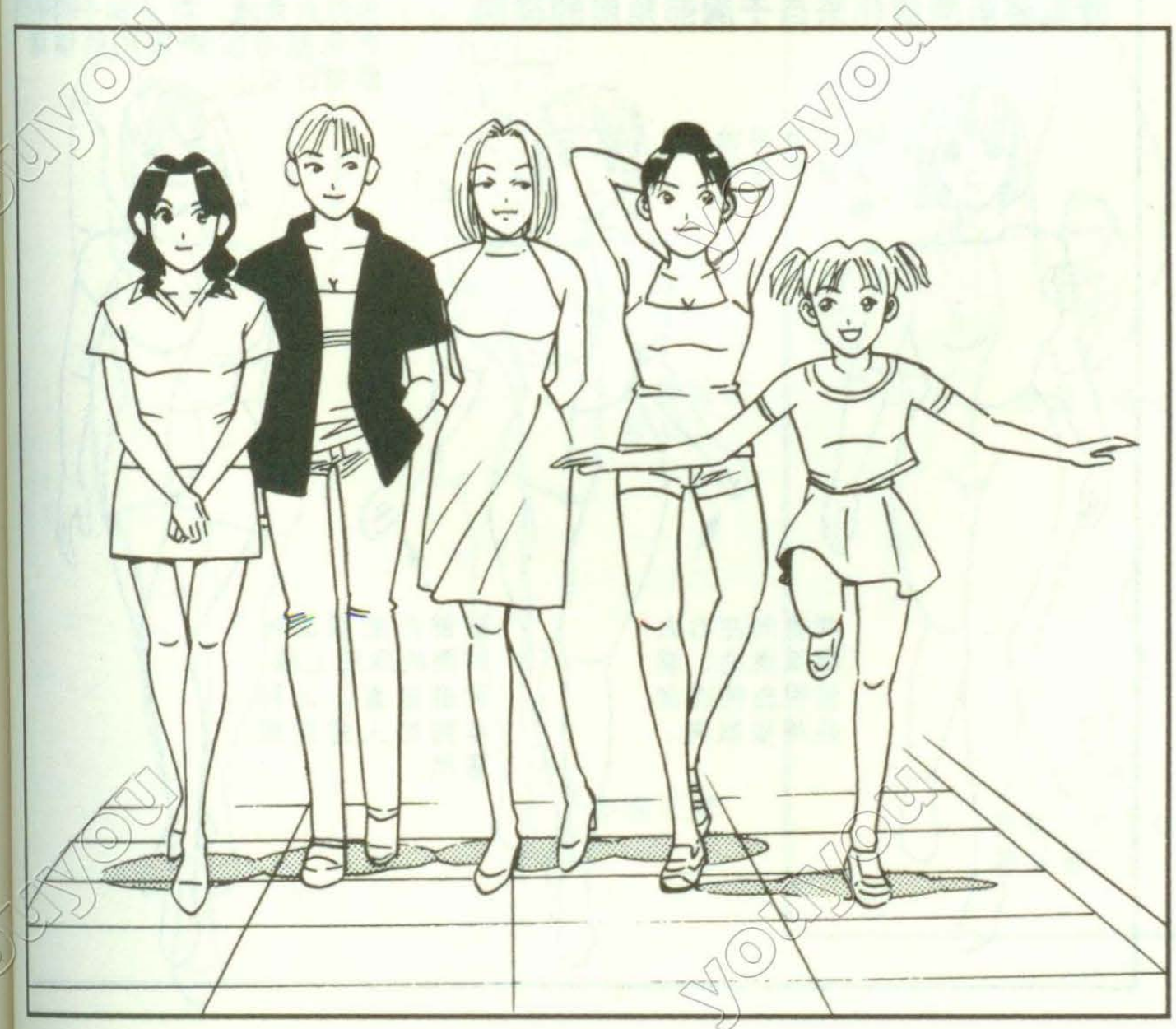
⑤ 在离去场面中使用

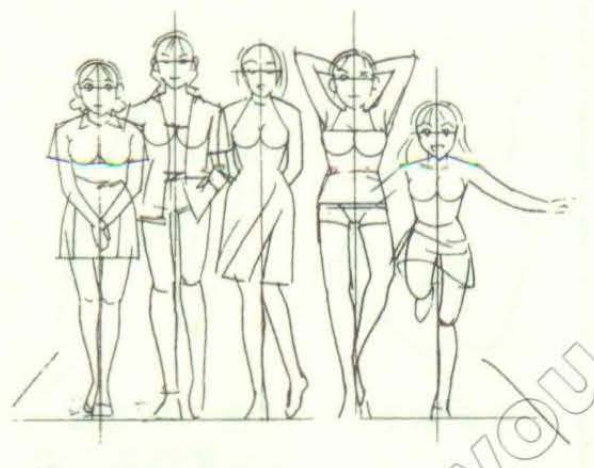
通常会描绘出全身。表现寂寞或者是离去这类的情况时会描绘背面，表现人物飒爽而去的感觉时经常描绘正面。





⑥ 交谈、交涉、追逐等等。





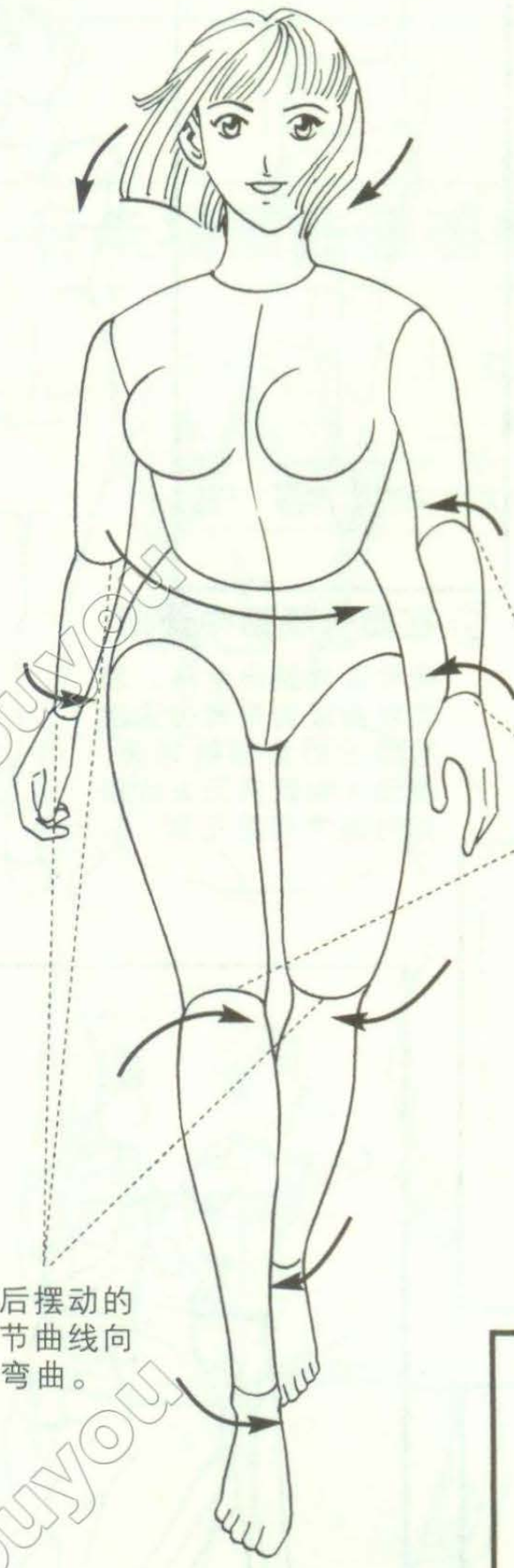
⑦ 并列行走

数个人物并列成排行走的场景是电影和电视剧经常使用的手法。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

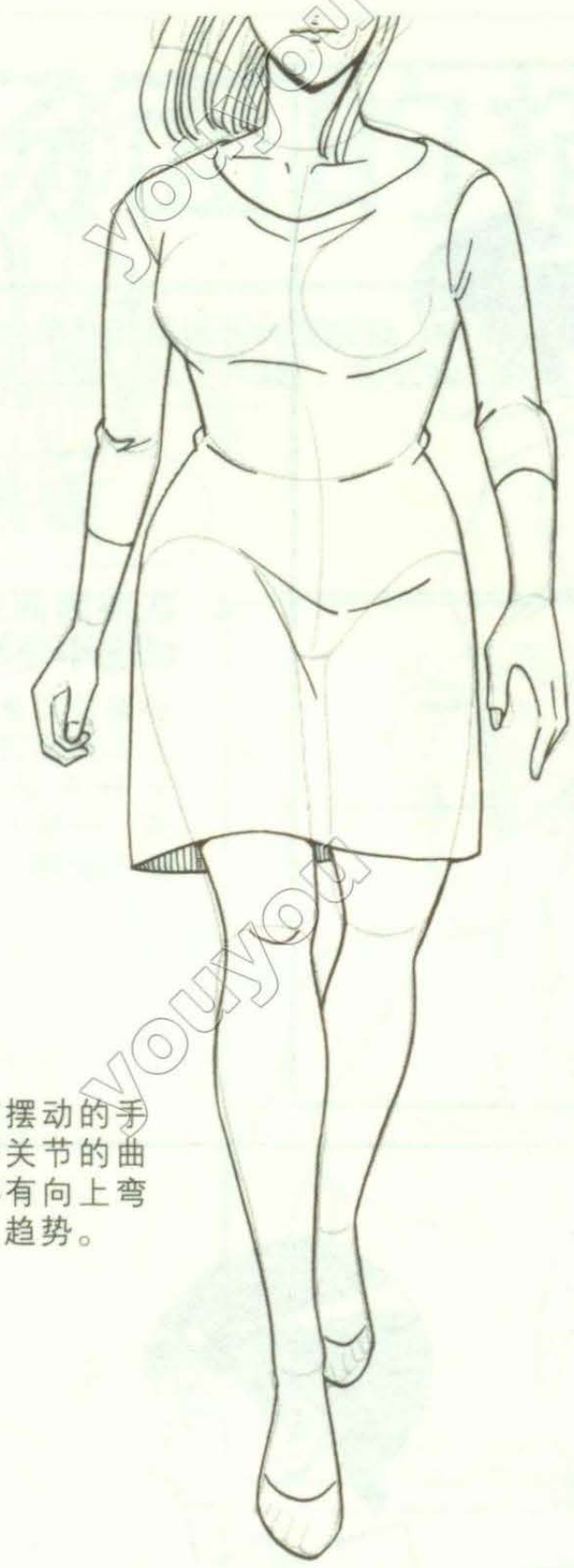
行走的基本动作

【普通的行走】



向后摆动的关节曲线向下弯曲。

向前摆动的手足等关节的曲线都有向上弯曲的趋势。

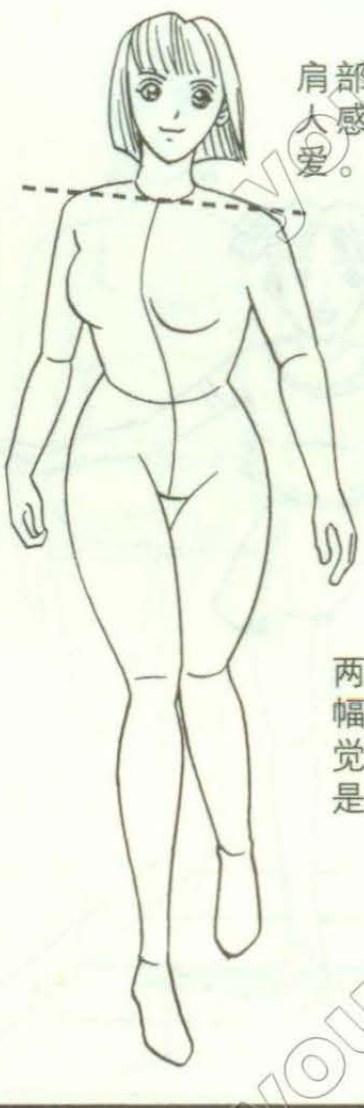


身体发生扭转

一条腿向前迈，相对的臂部向前摆，看起来就像是行走的感觉。

行走姿势的变化来自于肩部角度的差别

肩部的角度、脖子和手臂的变化都可以使角色的情绪感觉改变。



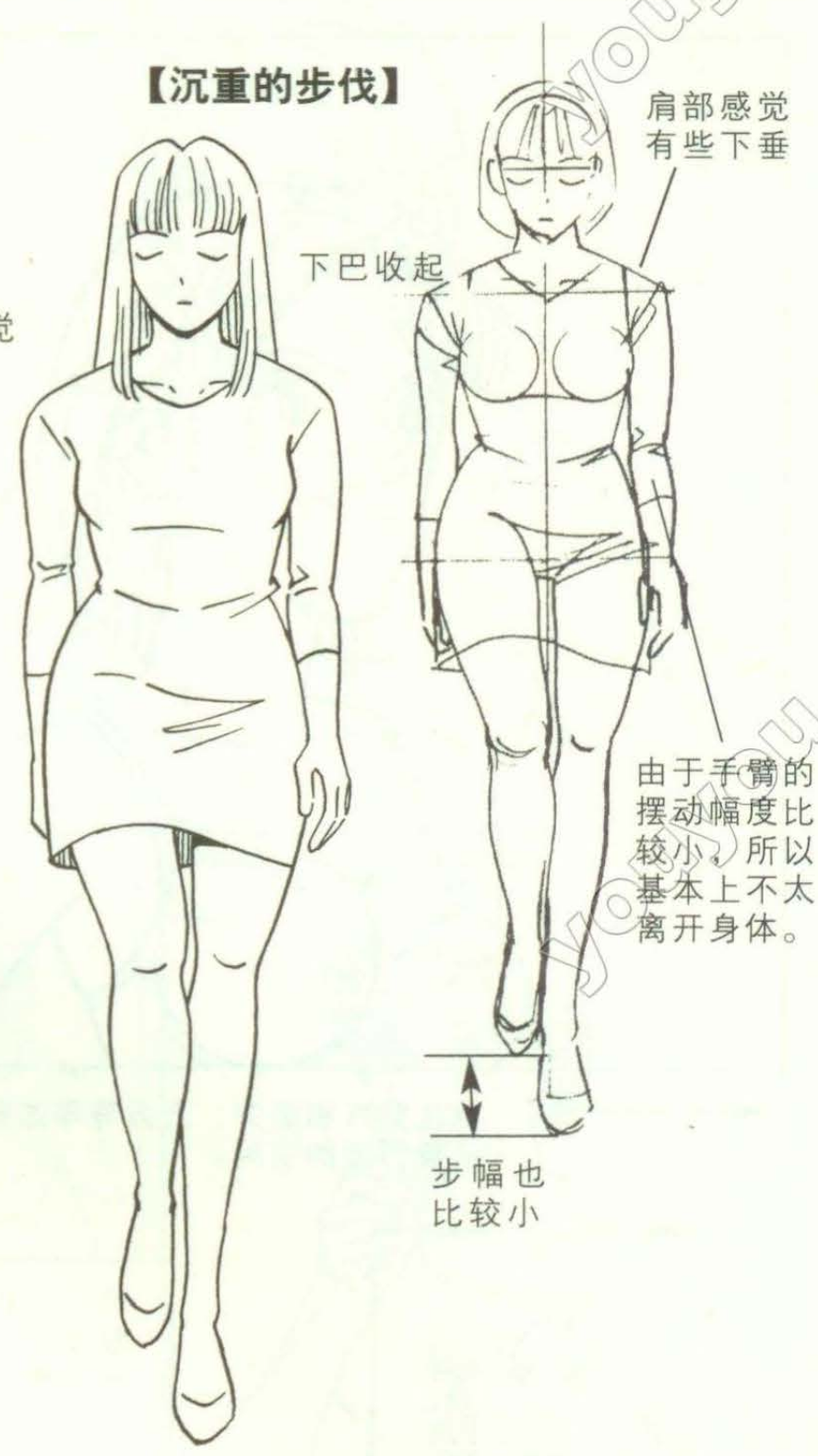
肩部倾斜给人感觉很可爱。

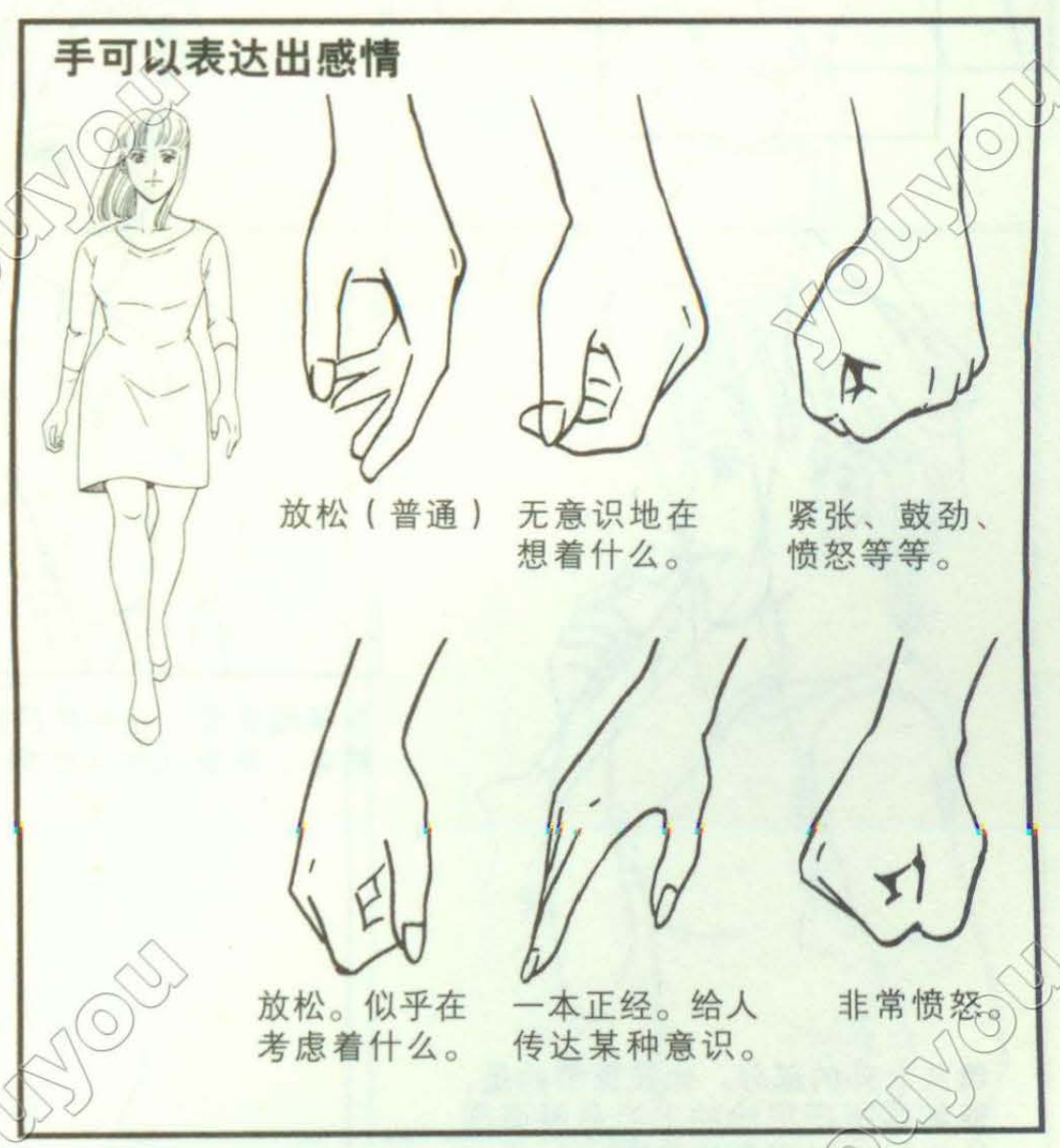
两臂向左右大幅度摆动，感觉很自信或者是英姿飒爽。

腿部向后摆动时同侧的肩部上扬，背部挺直，这种姿势给人感觉很凛然。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

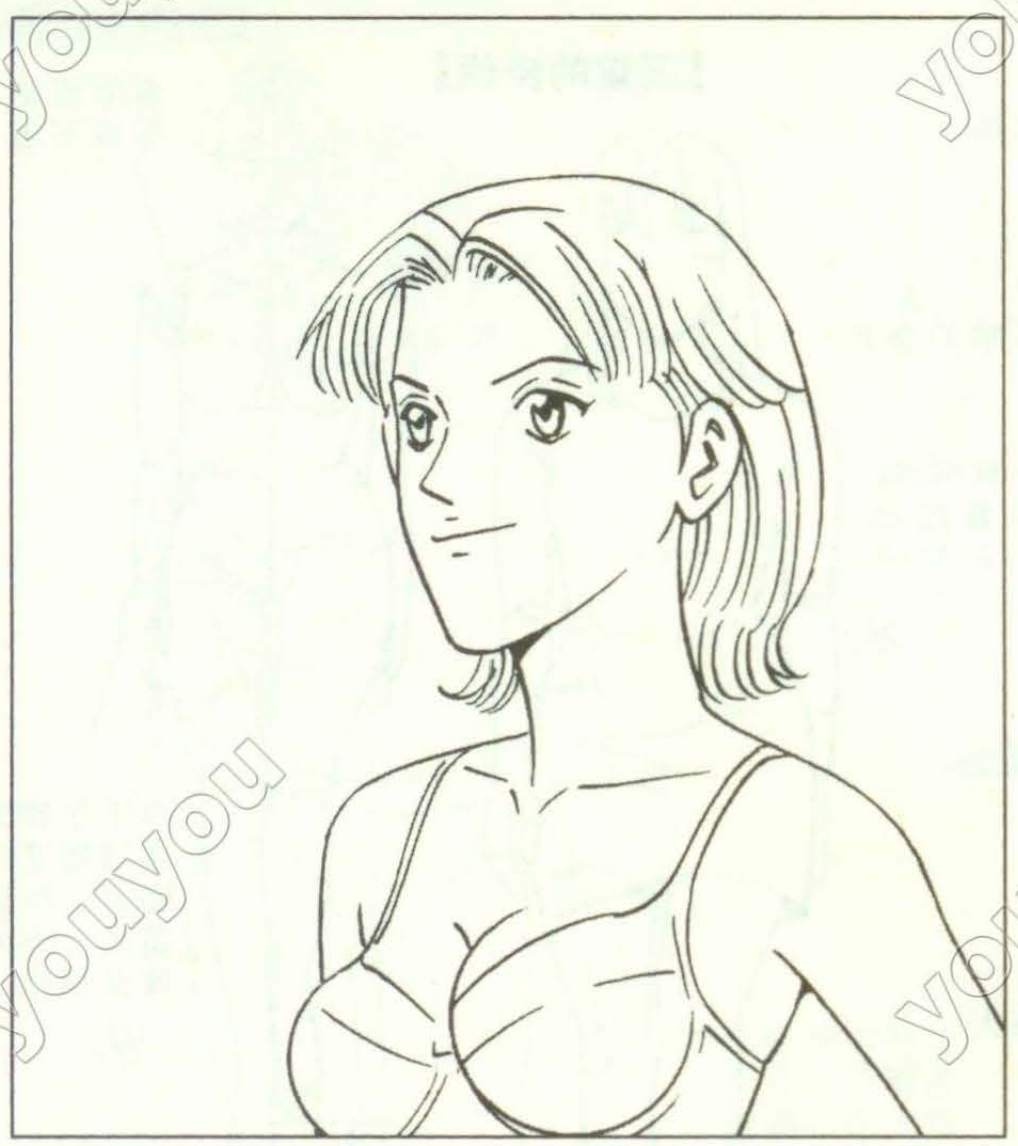
行走速度的差别





WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

用上半身表现行走的场面



角色前方和后方、上方等等这些空间暗示着行走的空间。

如果只是描绘上半身，那么身体的扭转和腿部都是看不到的。所以根据“手臂的摆动表示在行走”这个原则，要认真细致地描绘手臂的角度。

略微采用俯视角度的情况。一条直线暗示着地面。这是描绘走廊、道路等等的基本技法。

镜头之外的部分。比较重要的是，能够根据所描绘的上半身画面描绘出行走时全身的姿态。

效果线类型。在角色的后面描绘一些短线条，来表现角色的移动。

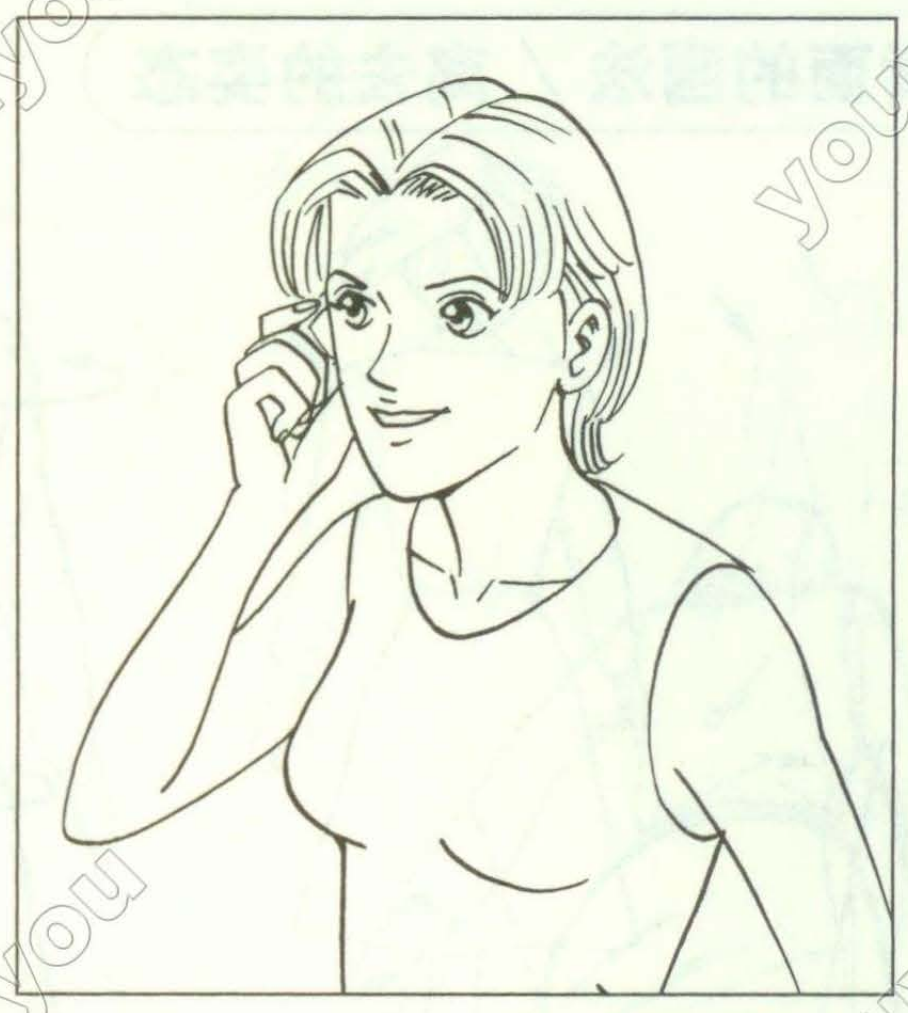
在角色的面前和上方描绘一些曲线。用这些背景上流动的效果线来表现角色的行进。

脸的前面有一些很短的衬线，表现瞬间停顿下来。

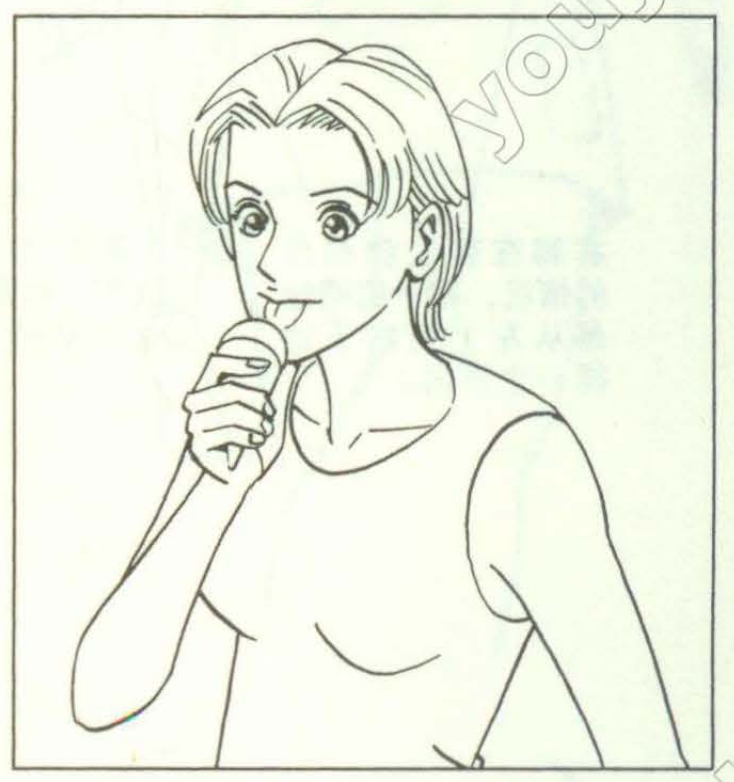
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

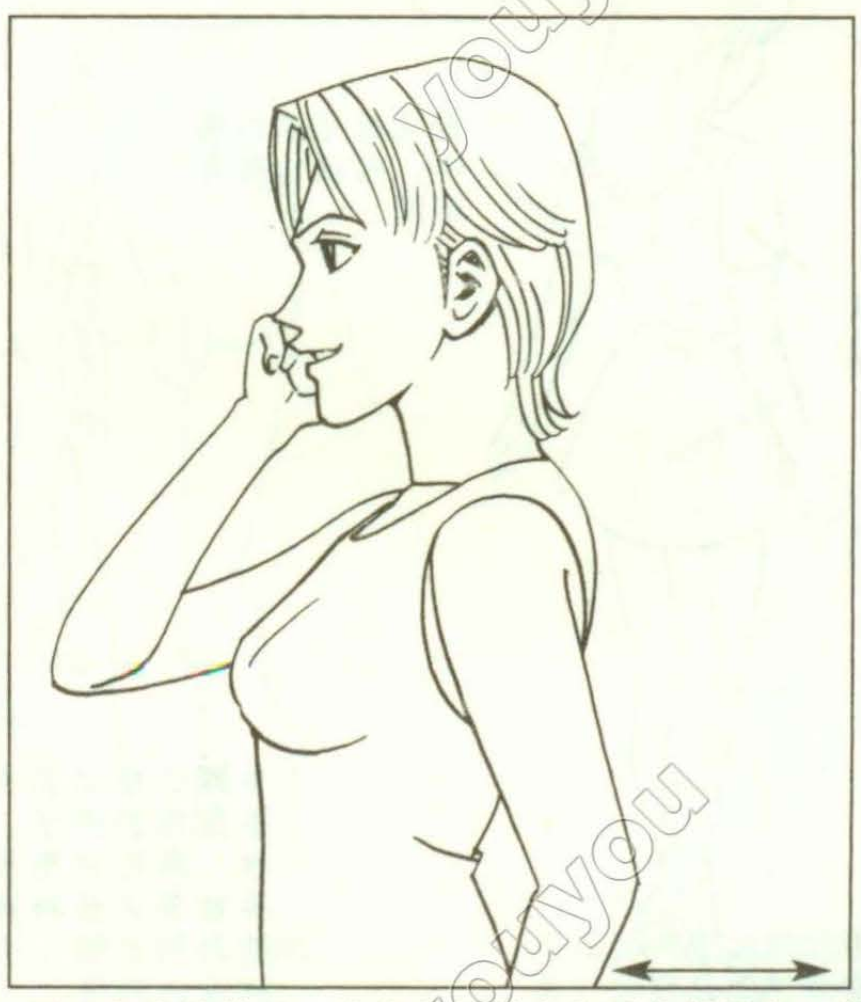
【边打电话边走，边吃东西边走】

由于移动电话被手拿着看不到，所以手的姿式是重点。



角度，脸部和身体的方向是一致的。手或者放在耳边，或者放在嘴边，这时候要注意变化肘部的位置。同样注意左臂摆动的动作。

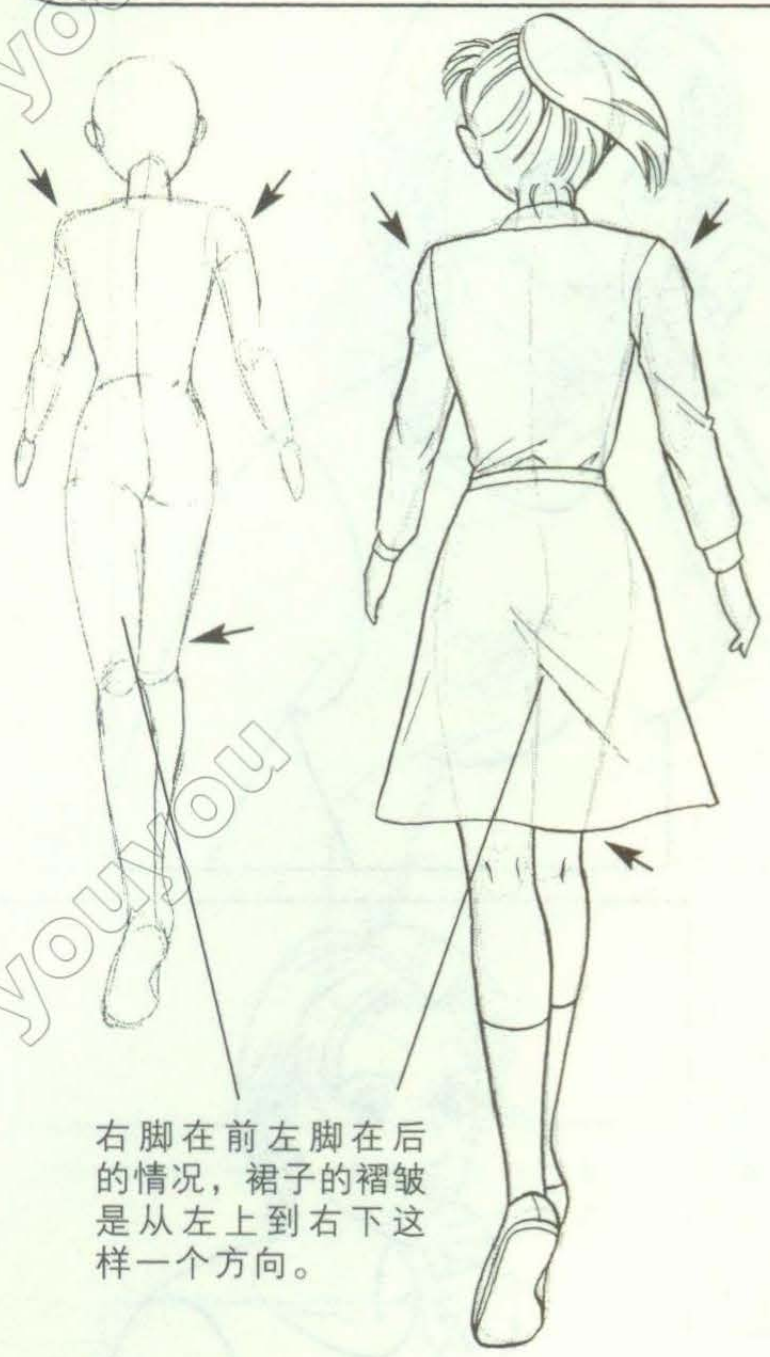




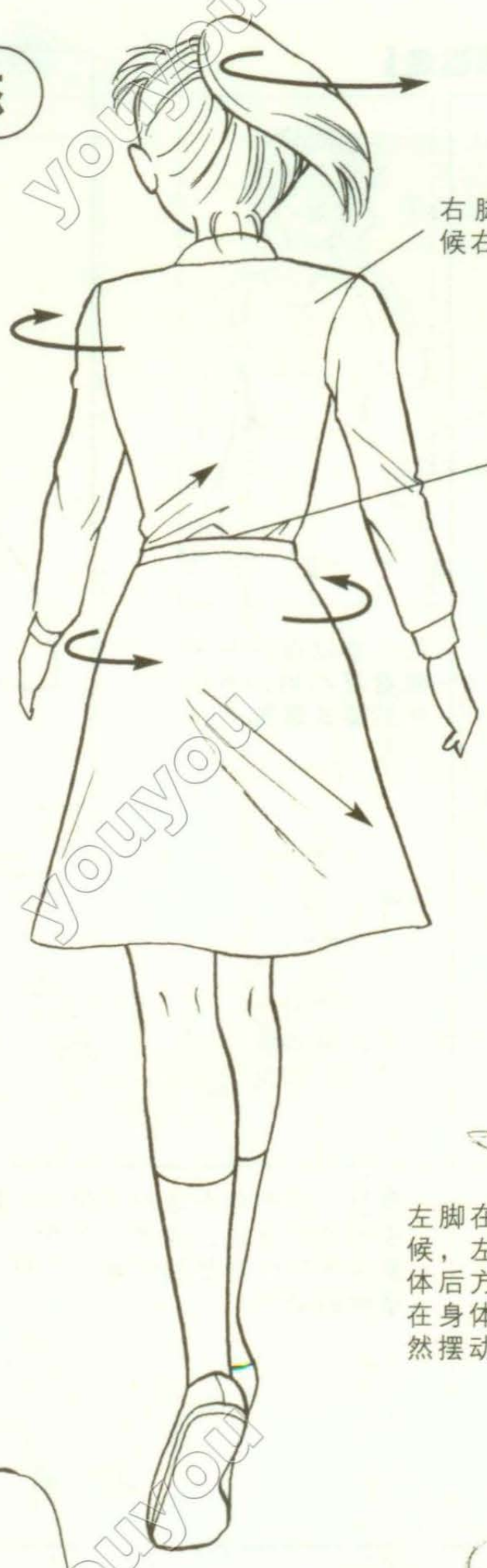
侧面角度的情况，给角色的前方和后方都留出一些空间比较好。要注意的是如果将角色安排在镜头的中央会给人感觉角色是静止的。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

背面的画法／离去的姿态



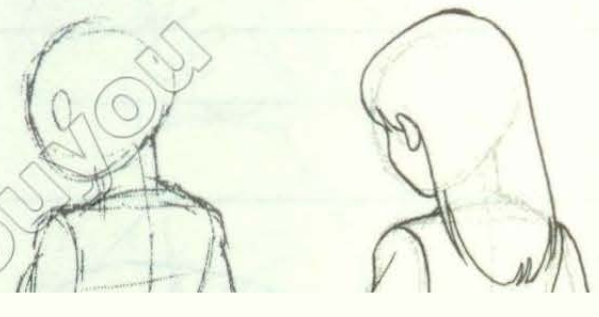
右脚在前左脚在后的情况，裙子的褶皱是从左上到右下这样一个方向。



右脚在前的时候右肩向后。

右脚在前左脚在后的情况下，腰部褶皱的方向是左下到右上。

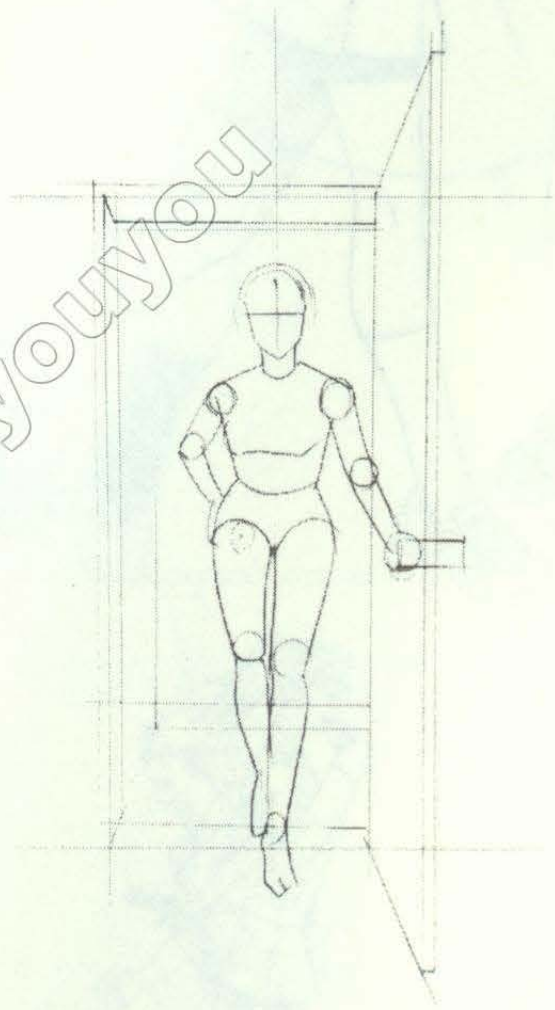
左脚在前的时候，左臂在身体后方，右臂在身体前方自然摆动。



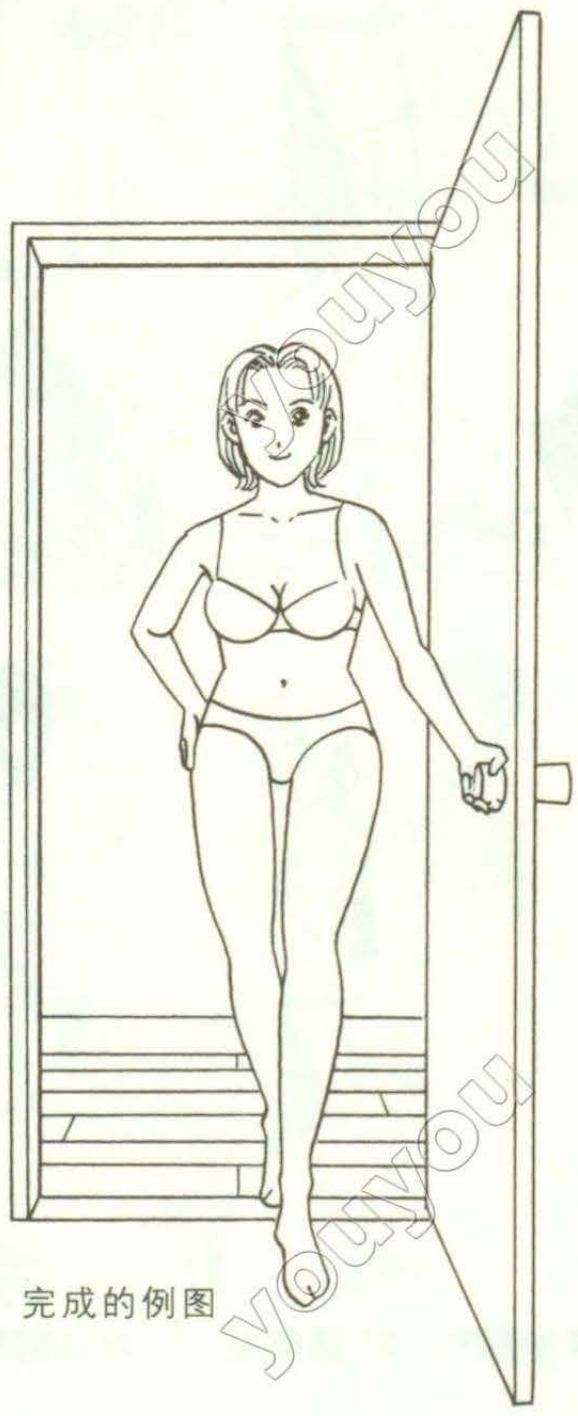
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

描绘开门进入的场面

除用于自我介绍或者是登场场景以外还用于场面转换。表现单调的画面和情节的继续时很有效果。由于实际描绘打开的门比较困难，所以大多是描绘门被关闭之前角色的表现。

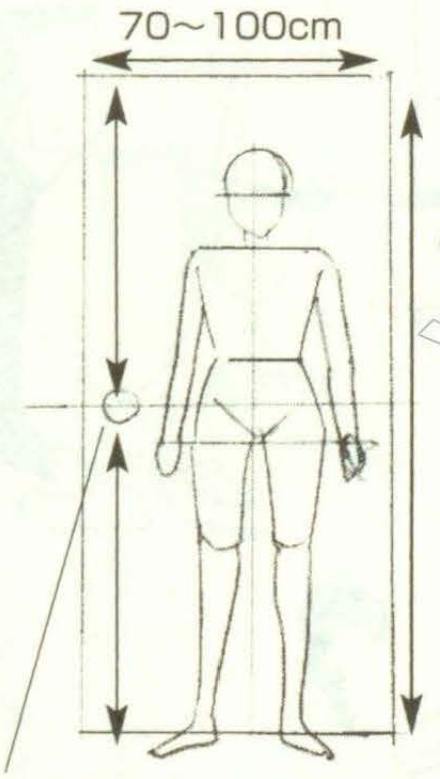


角色进入的草图

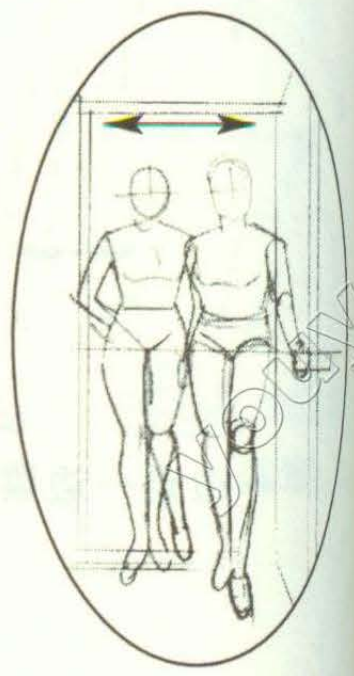


完成的例图

● 门的基本尺寸

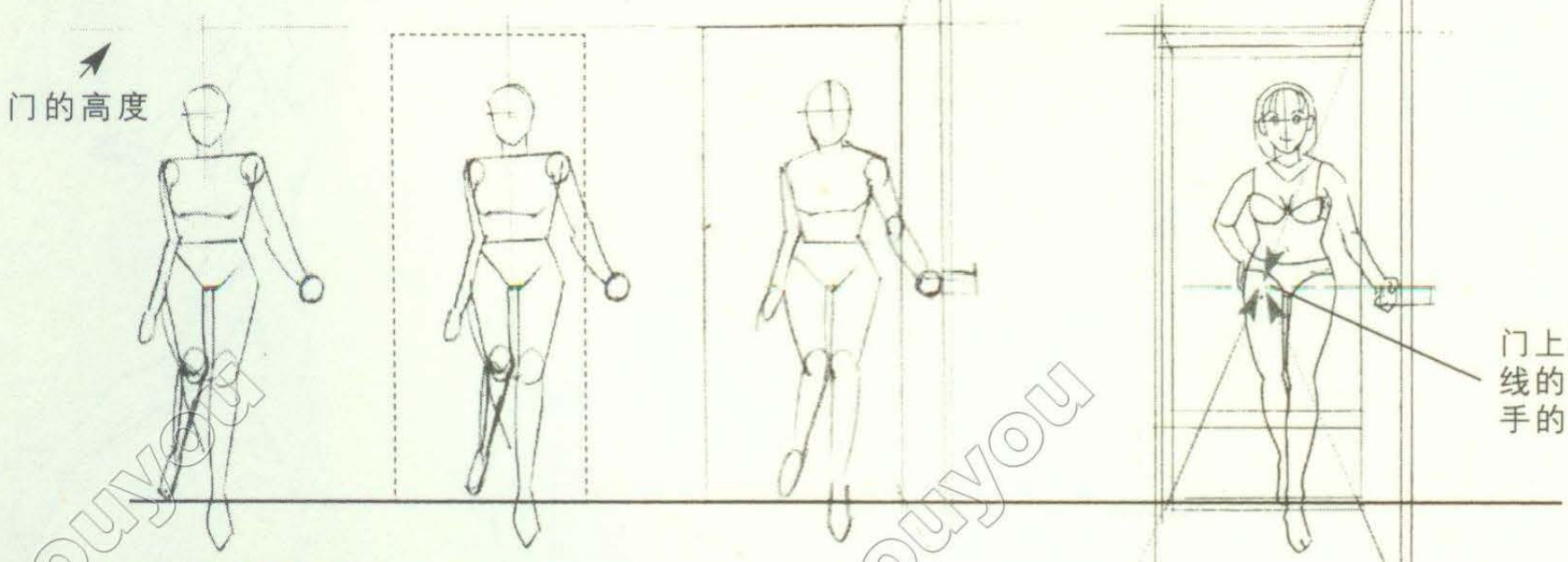


门把手处在门中间稍高的位置。



门的宽度大约可以让两个人并排走入。

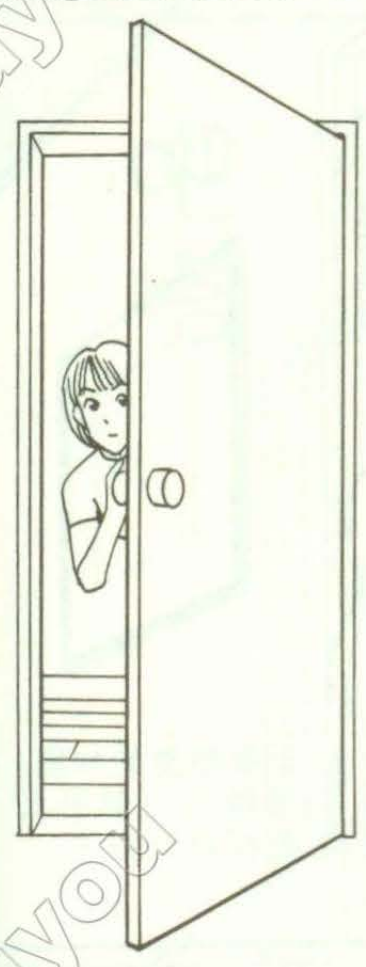
● 描绘门的顺序



1 做出角色和地板线、门的高度　2 描绘门框　3 描绘门

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

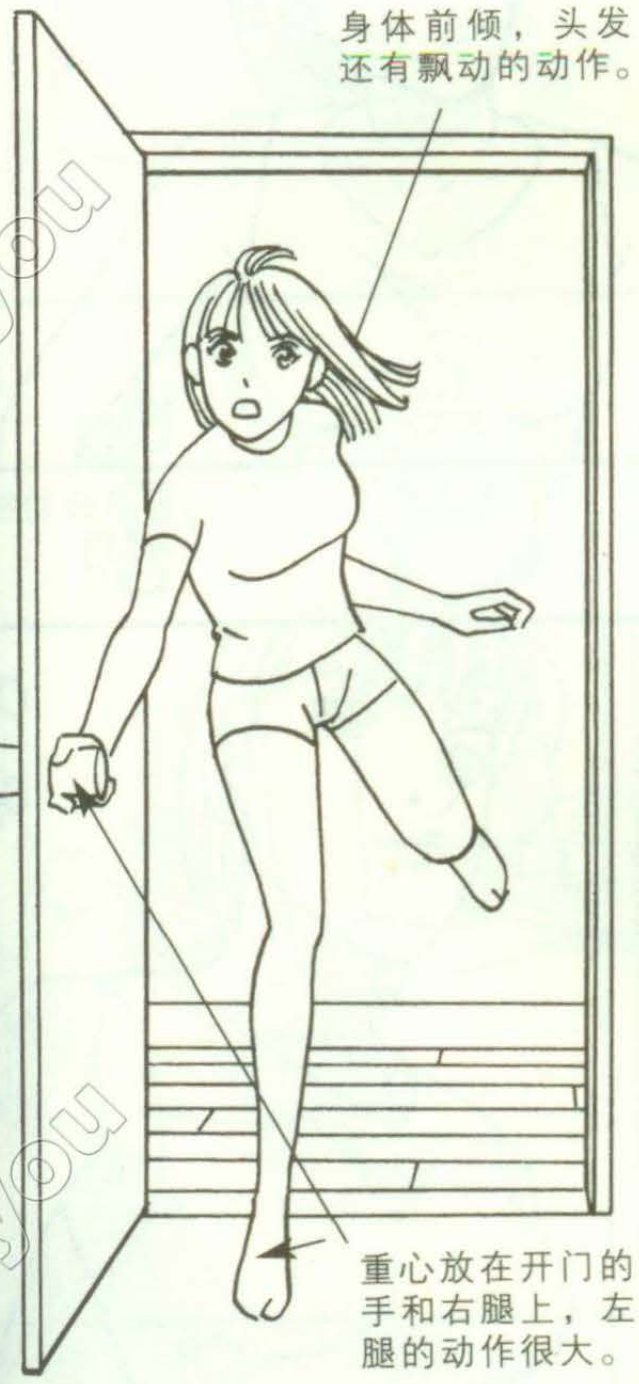
【悄悄地进门的情况】



角色藏身在门背后的部分在描绘草图的时候最好也画出来。

【冲进门来的情况】

身体前倾，头发还有飘动的动作。



重心放在开门的手和右腿上，左腿的动作很大。

根据场面变化脸部的方向。

【挺拔地进入的情况】

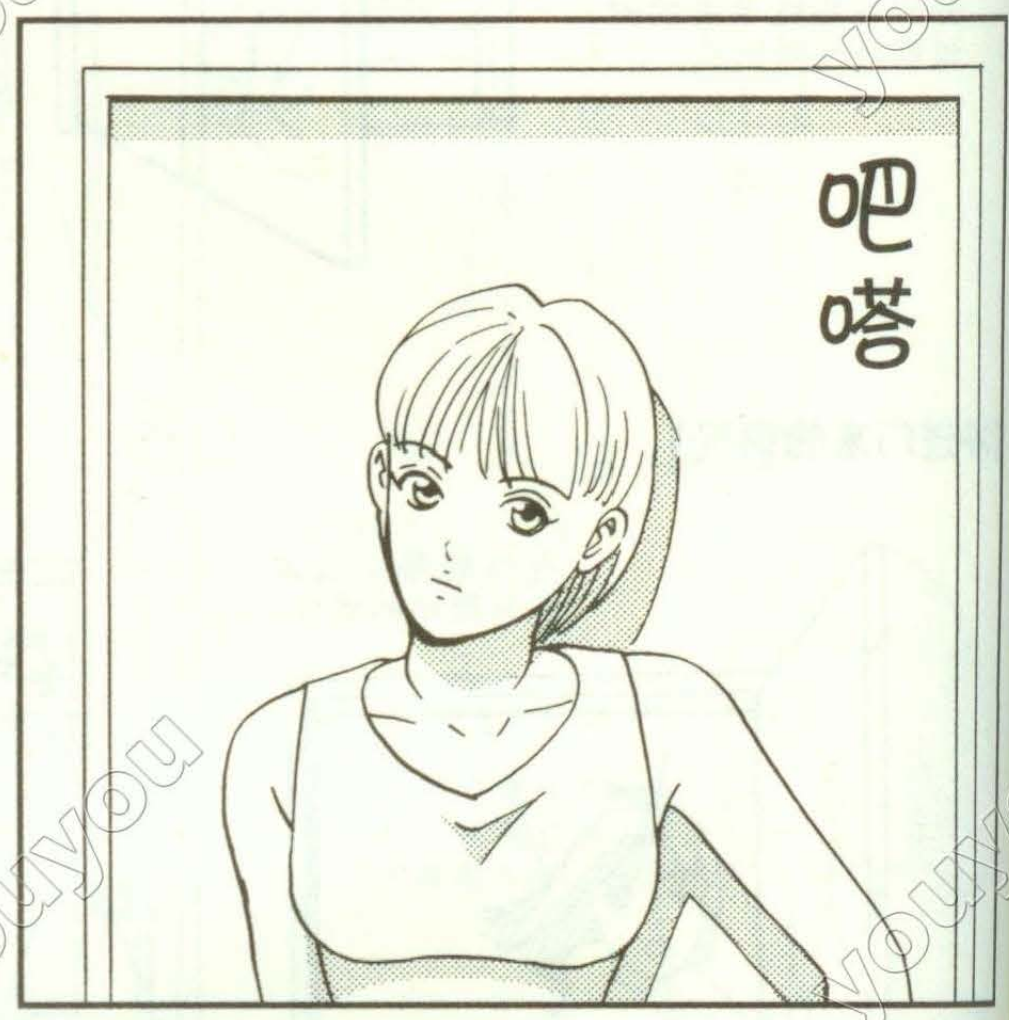
背部挺直，严肃地站着。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

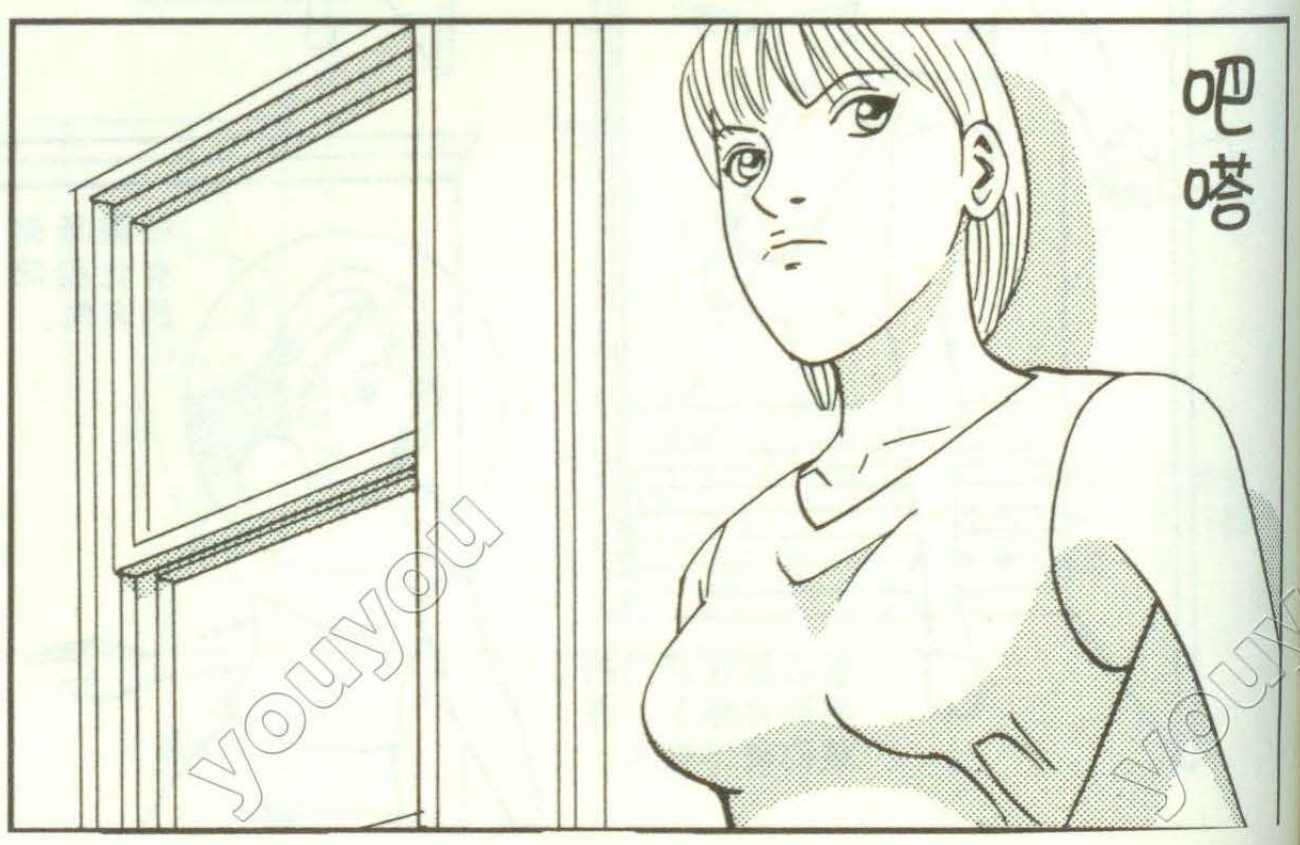
描绘关门的场面

登场场面

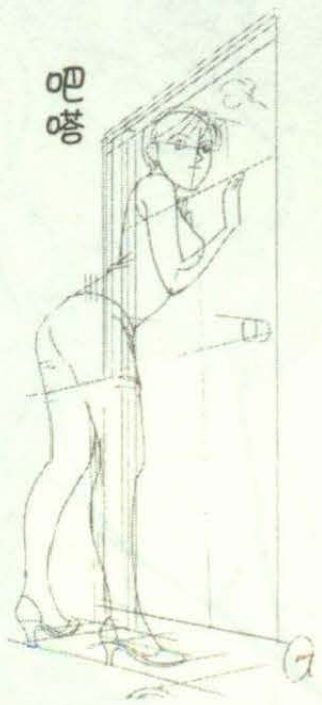
仰视感觉的构图。描绘出一部份天花板就可以了。



门框部分的描绘



WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM



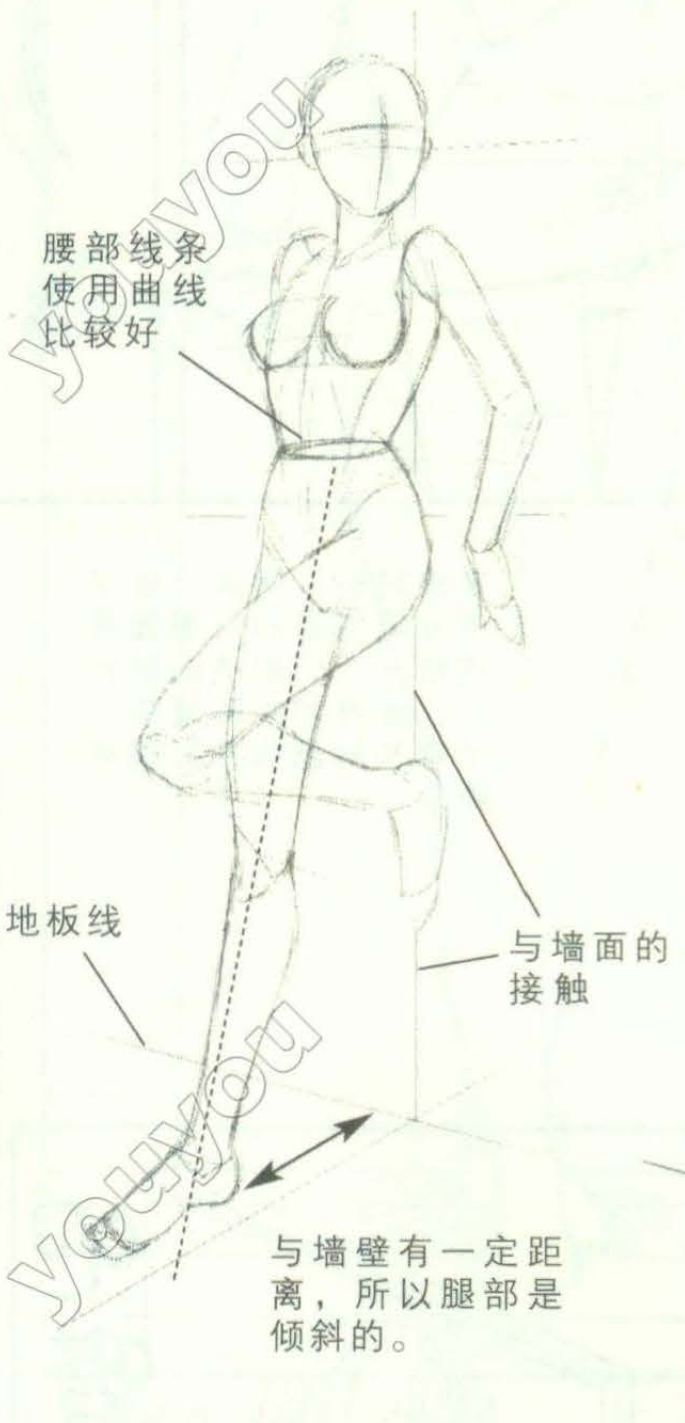
要表现进入房间、进了房间等场面时只要简单描绘一下门的关闭就行了。全身的构图或者上半身和胸部构图都很有效果。

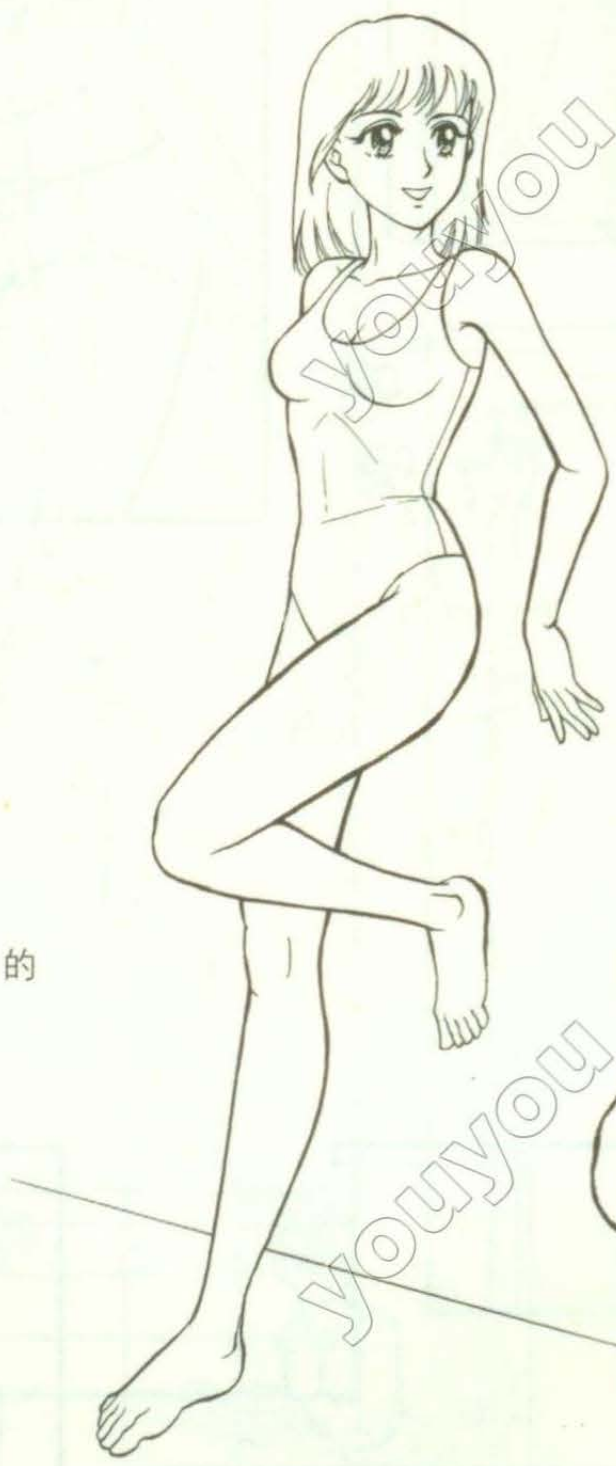
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

在对话场景中使用放松的姿态

靠着墙站立

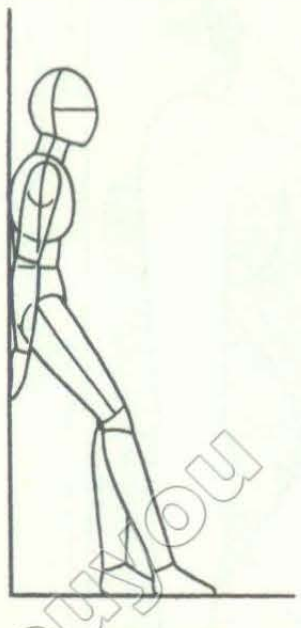
靠着、坐着、蹲着这些比较随便的姿式，用于表现独角戏或者是与其他人自然会话的场景。可以被用在从学校到幻想异世界之类各种的舞台上。



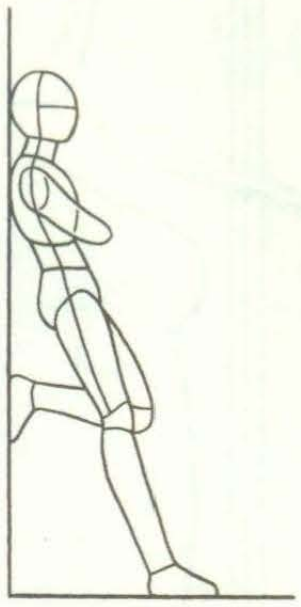


为了表现出墙壁的质感，在接触的地方描绘出阴影。

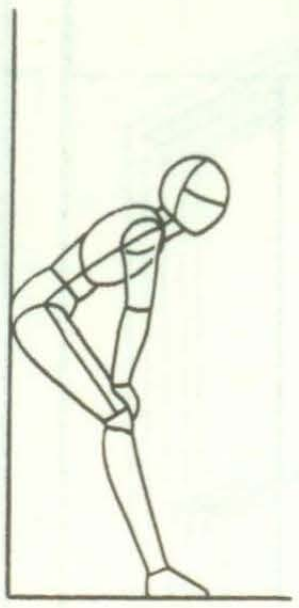
【靠墙站立的代表例子】



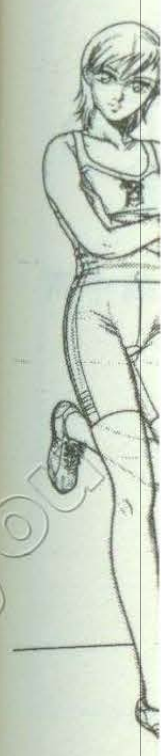
整个背部都靠着墙。



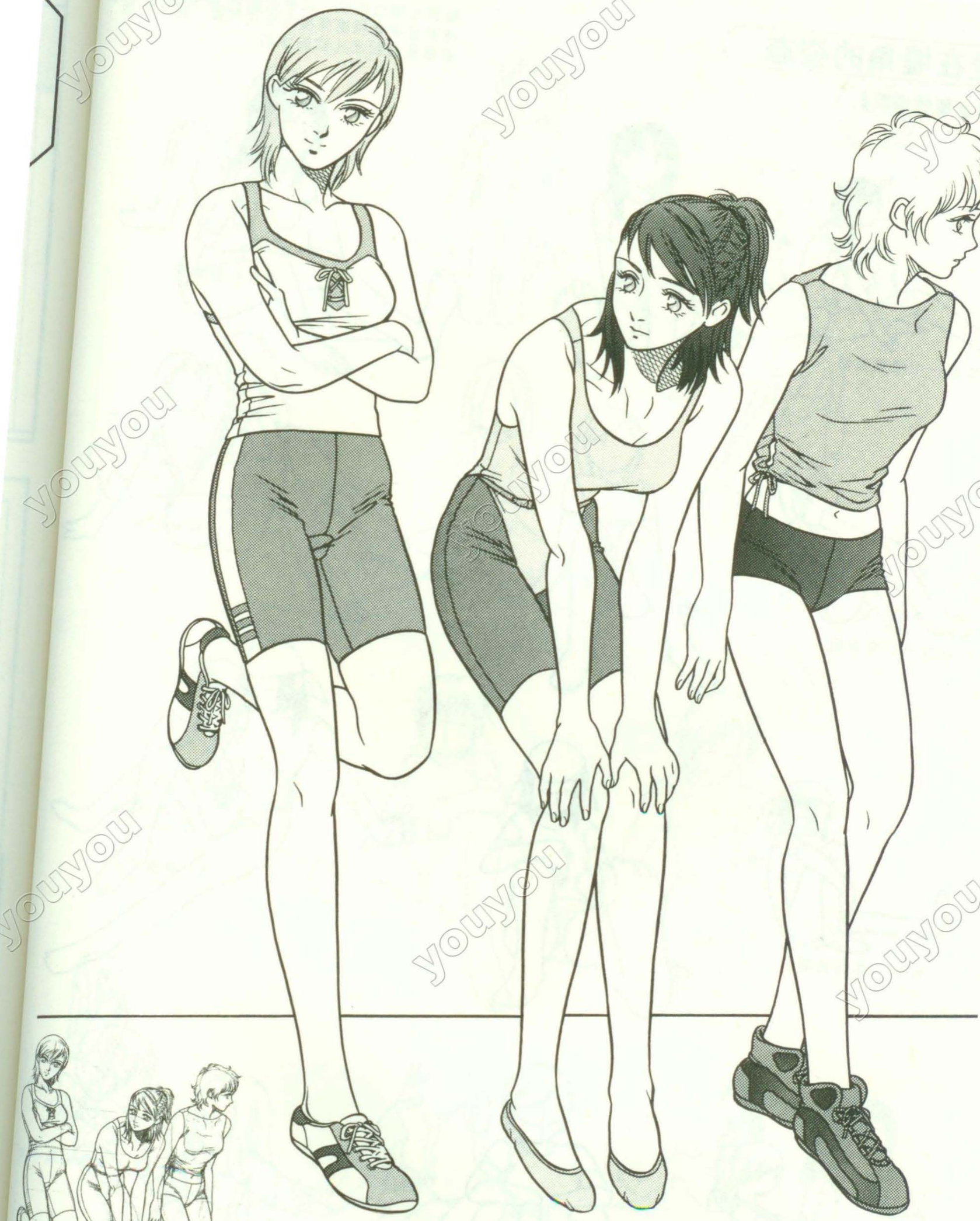
肩部、肩胛骨靠着墙。



臀部靠着墙。



WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM



假如给角色的衣服加上颜色，那么就没有必要在地板和墙壁上画出阴影了（看起来会显得凌乱）。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

坐在墙角的姿态

聚集在墙边闲谈，这样的女孩子比较多。同样的坐姿会根据角度而变化气氛。基本的坐姿都是看起来比较随便的。

【靠墙坐着的情况】

立起一个膝盖靠着

身体向后仰靠着

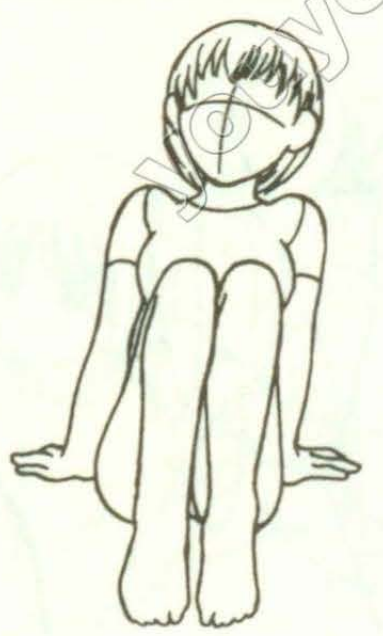
抱着一条腿靠着

两个膝盖都立起来靠着

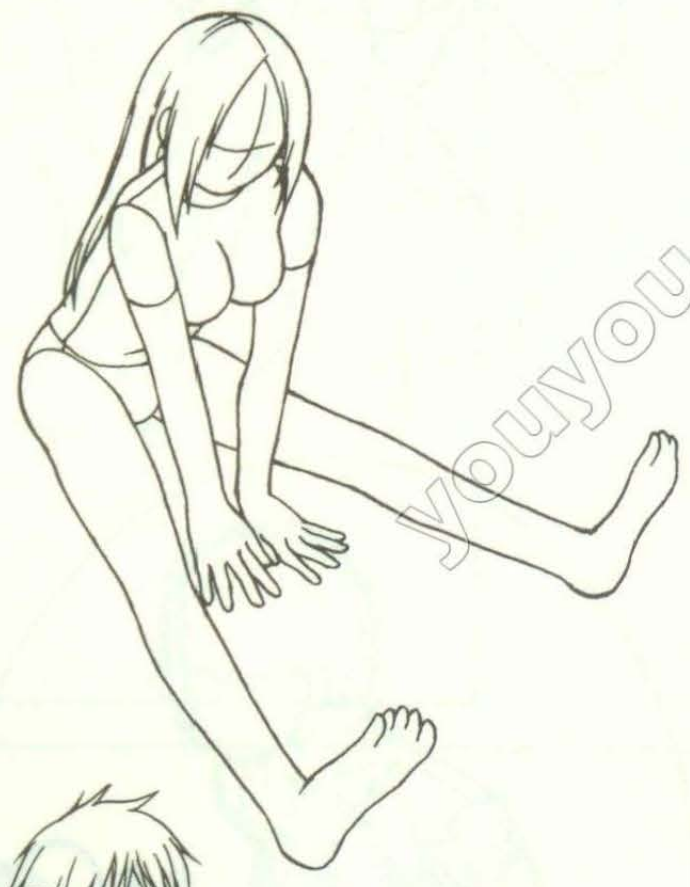
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

【没有靠着墙的情况】

两个膝盖立起



两腿展开



一个膝盖立起

两个膝盖靠在一起

两腿交叉

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

【闲谈场景的例子：3～4 人坐在墙边的时候】

运动员坐姿的模式图

描绘出身体的厚度

根据腿部姿式的不同所看到的部分也有差异，隐藏部分要在草图中描绘出来也是很重要的。

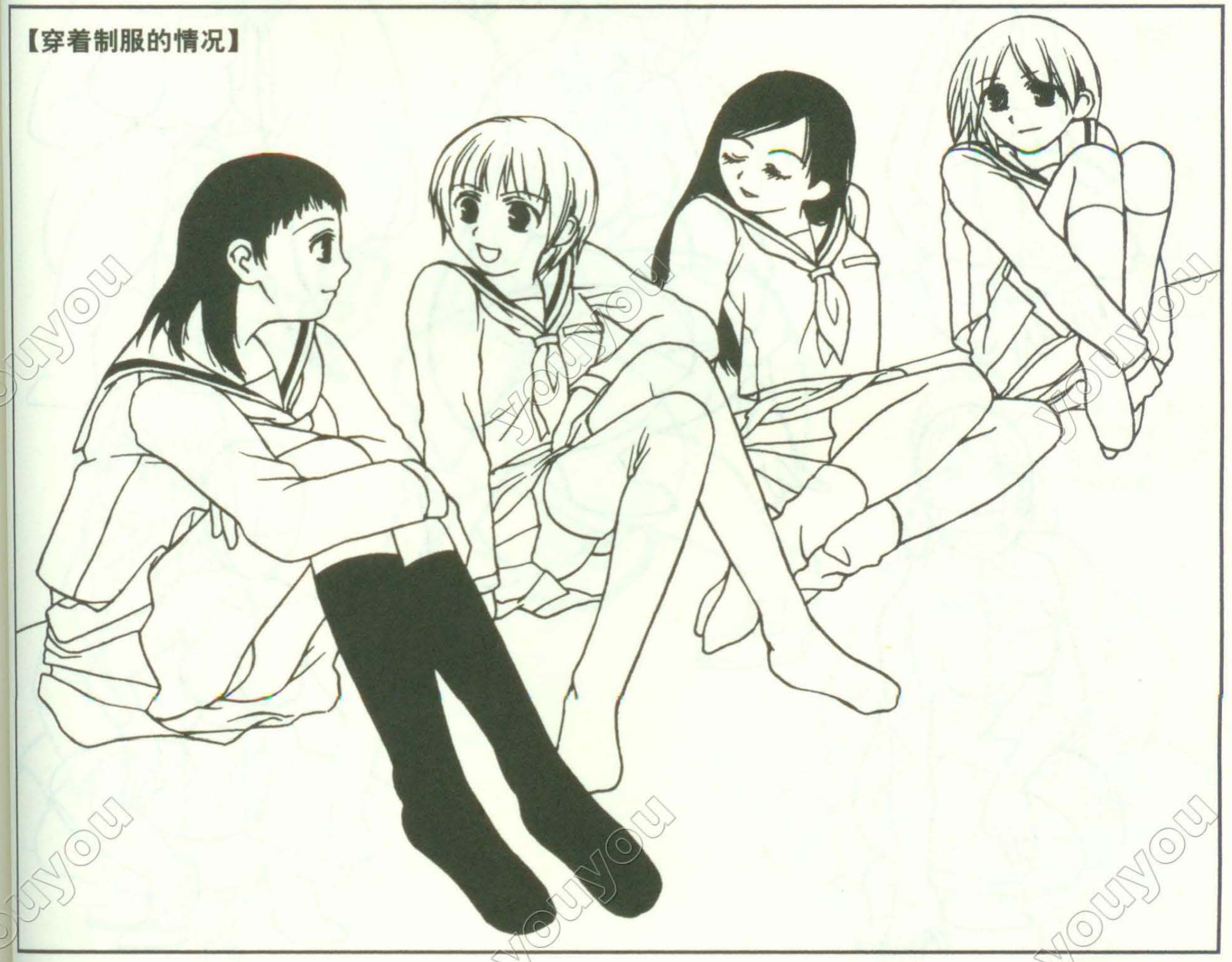
各个角色头部的大小会随着拉远而变小。

腿部姿式的不同变化。这是根据角色的性格和舞台而变化的。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

【完成例图：穿着体操服的情况】

【穿着制服的情况】



youyou

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

蹲着的姿态

在很多人聚集在墙边闲谈的场面中，
也会有蹲着的角色。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

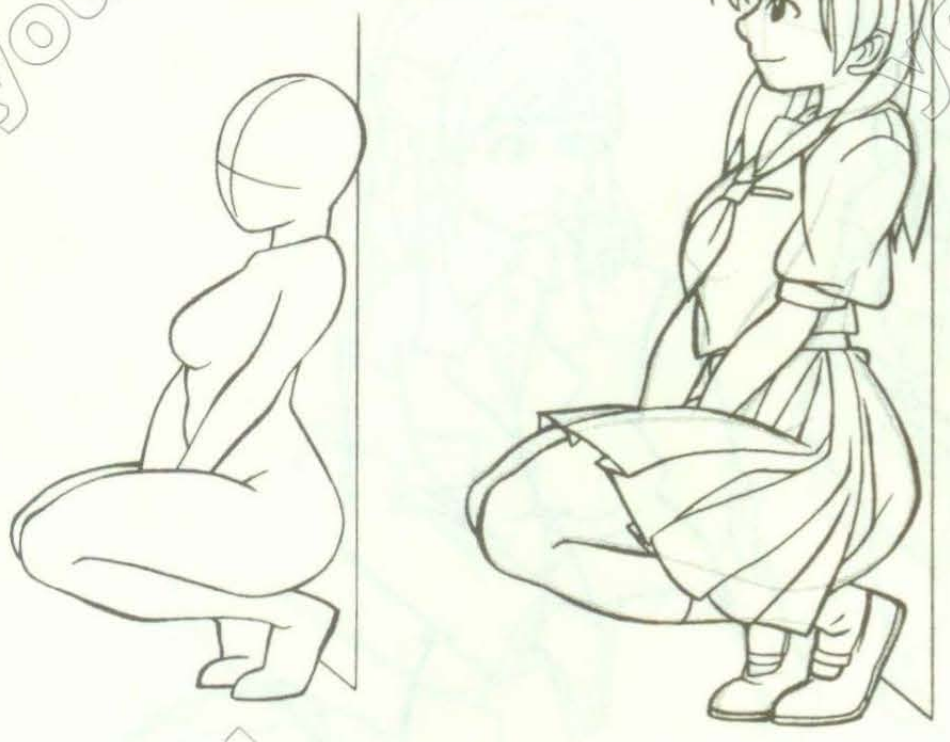
【制服的变化】

在姿势比较大胆的时候，采用运动类衣物比较自然。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

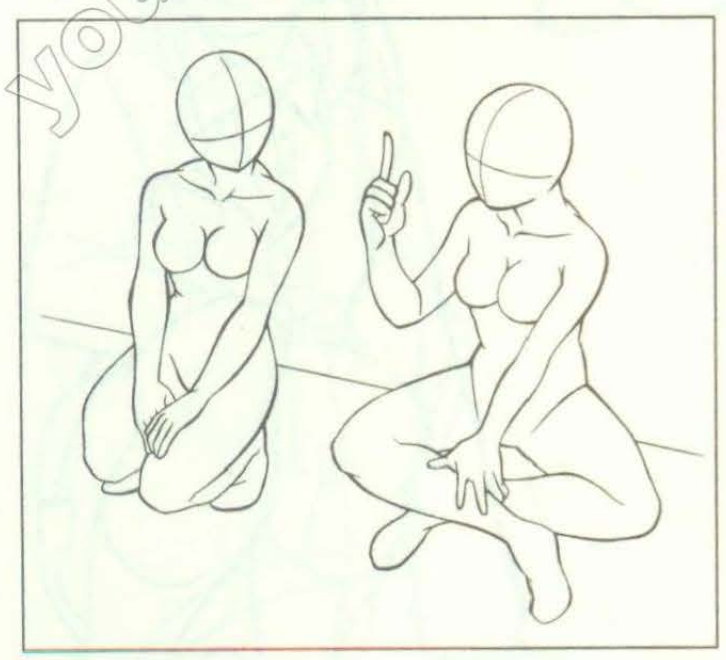
【半蹲靠着墙的情况】

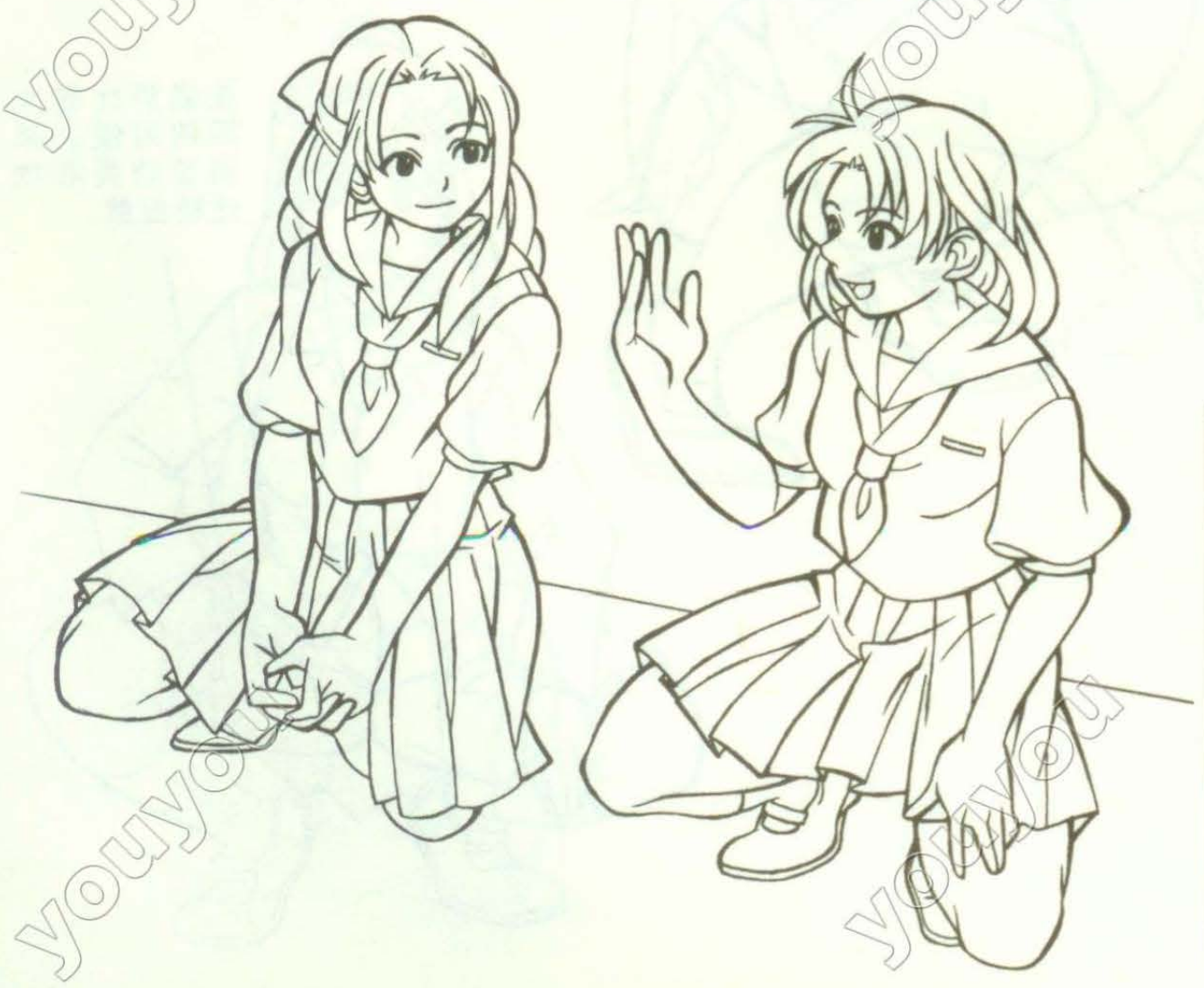
● 两个膝盖靠拢

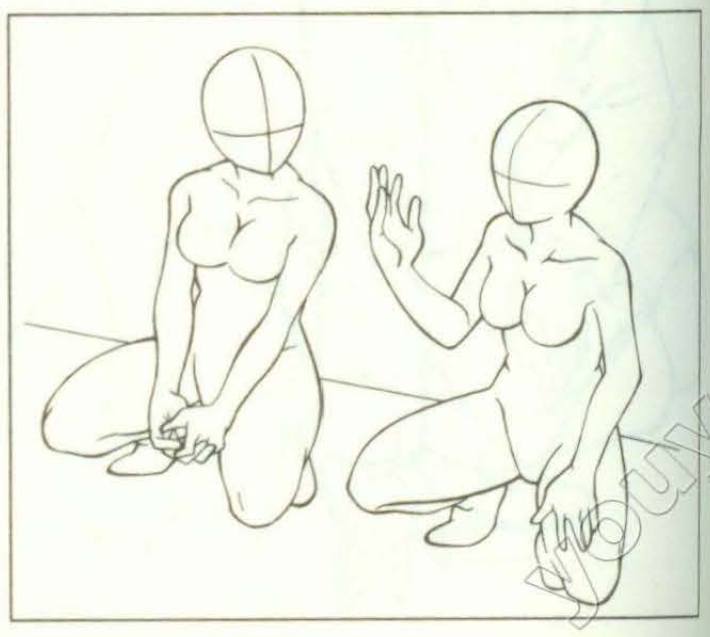


● 两个膝盖分开

闲谈场景的例子

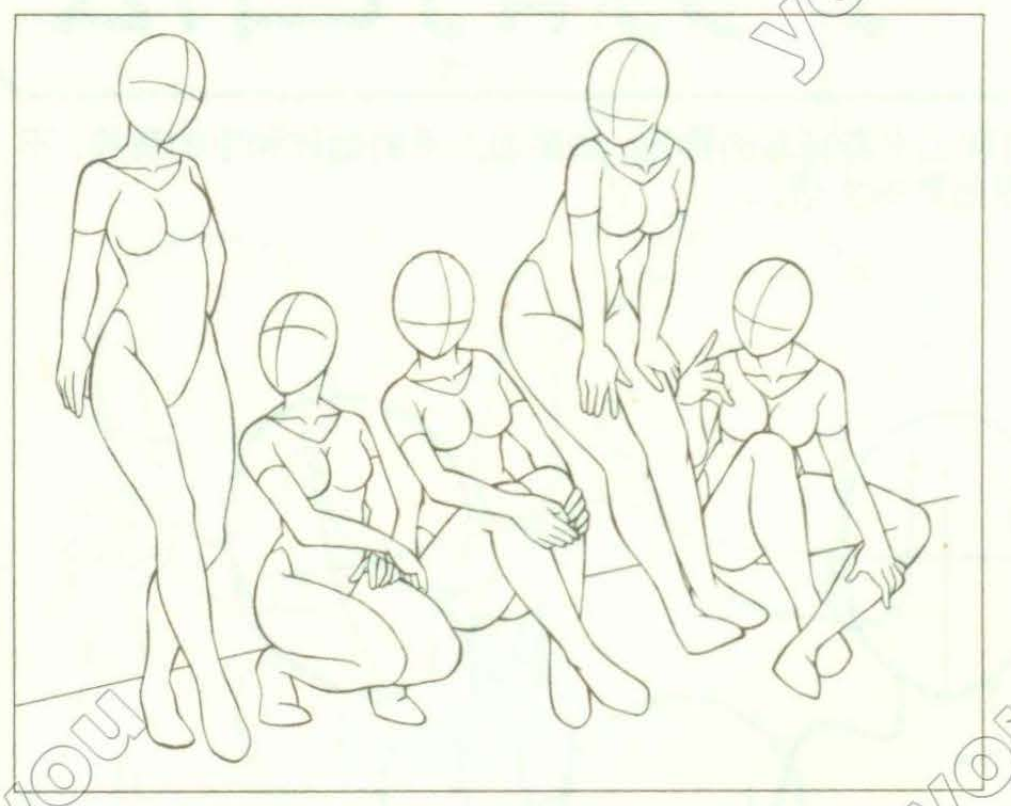






WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

大家在墙边聊天场景的例子



WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

3 跌倒

【绊倒的情况】

由于想抓住什么东西以保持身体的平衡，所以手臂是向前伸着的。

一条腿上扬的幅度很大。

用脚尖站着

使用正面的构图表现出压迫感。这个姿势动作很大而且即将倒下，所以身体除了胸部之外的其他部位基本上都看不到。

上半身几乎与地面平行的跌倒，身体完全失去重心，典型的跌倒。

【滑倒的情况】

滑倒瞬间的上半身，滑倒的情况和绊倒的情况差不多。

绊倒的时候仍然试图保持重心的脚是用脚尖站立的。

跌倒的情况。两条腿都在身体后面，感觉身体完全浮起。

轴足的动作是这样一个幅度，根据身体的形势而变化。

轴足伸出，然后倾斜，没有什么动作。

脚尖站立的时候，膝盖挺直。

跌倒！

滑倒！

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

【摔了个屁蹲儿的情况】

屁蹲儿的情况大多用于滑倒的场面

脚跟抬起

两臂张开感觉上比较到位。

跑动的时候滑倒经常会让腿抬得很高。

有的情况下手会抬起。如果没有手的动作，会给人以"故意跌倒"的感觉。

【前扑的情况】

在描绘出全身的情况下，大多是采取从上方的角度看到角色背后的构图。

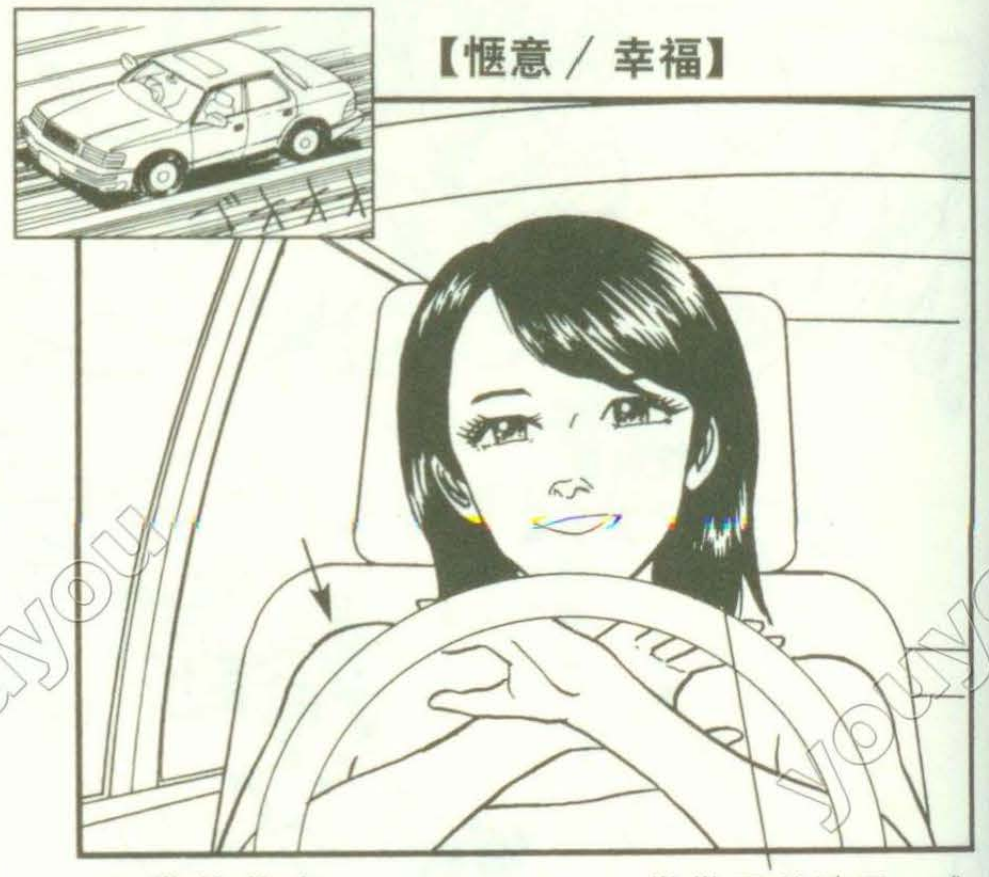
着重表现到跌倒时角色的脸部的情况。角色的正面可以给人一种沉重的气氛。采用上半身构图就可以得到效果。

从侧面这个角度进行构图可以得到一种喜剧效果。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

人物和车

～通过脸部和身体的表演
表现这个驾驶的空间～



正常的状态。
肩膀很放松。

微微歪着脖子，感觉心情很明朗。

由于肩部固定，所以肩膀是随着车动

肩膀由于用力而向上。
由于紧张身体前屈。

脸部微微仰起

【还以为要死了，幸亏停住了 / 放松、脱力】

松了一口气，
肩膀脱力。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

●作者简介

林晃（HAYASI HIKARU）

1961年　生于东京
1986年　毕业于东京都立大学人文学院哲学系
1989年　师从于集英社《周刊少年跳跃》井上纪良先生
1992年　在集英社以《pairs 俱乐部》初次登台
1997年　设立漫画设计制作事务所 Go office
1998年　《女性描绘技法》系列由 Graphic 社发行。负责主编，至今。

八木泽梨穗（YAGIZAWA RIO）

1961年　1月8日生于东京 山羊座 A型血
1981年　在《月刊 OUT》上以插图画家身份初次登台。漫画家、动画家。
1986年　在光文社上以《comic Val》以漫画家身份登场
1998年　参与描绘制作 Graphic 社/Go office《女性描绘技法》，至今。

youyou